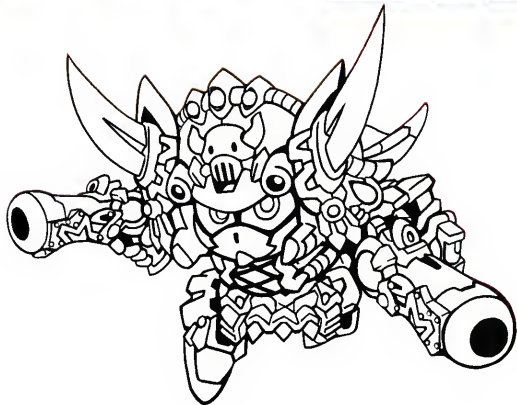


SDガンダム デザインワークス Mark-II



30th Anniversary

2018年は、アニメ『機動戦士SDガンダム』が公開されてから30周年の年になります。1985年、ガンダムのディフォルメ商品のひとつとして発売された「スーパーディフォルメガンダムワールド」の略称であった「SDガンダム」が、1988年に『ガンダム』シリーズの本家本元のサンライズによってアニメ化されることによって、商品としてだけでなく新たに作品という立ち位置も築きました。さらに既存のガンダム作品のディフォルメでない「武者」、「騎士」、「コマンド」といったSDオリジナルデザインのキャラクターも誕生し、SDガンダムワールドは拡大していきました。『ガンダム』のディフォルメ商品として誕生したSDガンダムは、独自の進化を遂げながら30年を極めて続く一大シリーズとなったのです。

この長い歴史を支えてきたSDガンダムのデザイナーにスポットを当て、キャラクターデザイン、商品デザインという視点からSDガンダムを紐解いていきます。





SD Creator File 005

浜田一紀 095

KAZUKI HAMADA

№1 カンドランターのデザイン 096

№2 シービーグルのデザイン 106

SD Creator File 006

宮豊 109

YUTAKA MIYA

№1 SDガンダム外伝のデザイン 110

№2 シービーグルのデザイン 114

№3 SD戦国伝のデザイン 116

SD Creator File 007

レイアップ 121

LAY UP

№1 カプセルフィギュア用図面 122

№2 ガシャポン戦士のデザイン 126

№3 マンガ 128

№4 ガンボイジャーのデザイン 130

SD Creator File 008

青木健太 135

KENTA AOKI

№1 SDクラブ & M.J.(機性情報) 136

№2 ゲーム用キャラクターデザイン 138

№3 フェージョン戦記ガンダムバトルレイヴ 142



Profile



横井孝二

KOJI YOKOI

横井孝二の愛称で知られる「スーパーデフォルメガンダムワールド」を生み出したデザイナー。開始当初より、30年以上に渡ってSDガンダムのデザイン、イラストを生み出し続けています。



松山智幸

TOMOYUKI HIYAMA

横井氏のサポートとして、カシャポンの図説、カードイラストを手掛けていたイラストレーター。「SDガンダム外伝」の世界観設定も手掛けられました。愛称は、松山餅長。



今石 進

SUSUMU IMAISHI

「SDガンダムBB戦士」のデザイン、イラスト、マンガを手掛けたデザイナー。現在SDガンダムでは、パノラマやカードなどのイラストを中心に活躍中です。



寺島慎也

SHINYA TERASHIMA

今石氏の後を継いで「BB戦士」のデザインを手掛けているデザイナー。アニメ「ガンダムビルドバイパズ」などでもSDガンダムのデザインを手掛けています。



浜田一紀

KAZUKI HAMADA

「カンドランター」を生み出したデザイナー。商品デザイン、イラストの他、「カンドランター教室」というカンドランターの紹介マンガを、ガンダム浜田というペンネームで連載されていました。



宮 豊

YUTAKA MIYA

「即時戦戦記」、「最悪大行軍」でデザイン、イラストを担当していたデザイナー。それ以前は、「ウルトラマン超戦士激伝」のデザインをメインで担当されていました。

レイアップ

LAY UP



バンダイプロデュースで、SDガンダムのデザイン全般を手掛けるデザイン会社。かつては横井氏が所属しており、現在でもかかずやまいちご氏、斎金亮二氏らSDデザイナーが在籍しています。



青木健太

KENTA AOKI

バンプレストのゲームに登場するオリジナルのSDガンダムのデザインや、SDクラブなどの雑誌でSDガンダムのイラストを手掛けていたデザイナー。

表紙用キャラクター：キャプテンセルフの誕生まで



SDガンダム ザ・ラストワールド

2017年12日より、サンライズのWEBサイト「実況文庫」にて連載されているSDガンダム作品。様々なSDワールドからトーカーに召還されたSDガンダムたちがリトルを繰り広げる物語。「SD戦艦伝」や「SDガンダム外伝」などの既存のSDワールドの巻、本作が初公開となる「SDガンダム海賊伝」などの新規SDワールドも登場しています。

既存キャラクターがパワーアップして登場

既存のキャラクターも、一部のキャラクターは新規デザインとなって登場。SD頭身からリアル頭身へと変形する、ラストワールド版のデザインにリファインされています。彼らは「Gンウル」と呼ばれる力を得ることでパワーアップした設定となっています。

巨神体



武者荒烈駆主

ラストワールドオリジナルの新キャラクター

既存のSDワールドながら、展開当時には登場していなかったキャラクターも新規にデザインを託して登場。「ガンボイヤー21」や「ガンダラングZERO」など、続編や前日譚などのキャラクターとして登場しています。



トライガンボーイ

GLEオス

トライガンボーイEX



Gシャーフス



ラストワールド初出の新「SDワールド」

「SDガンダム 悪魔伝」、「SDガンダム 無敵伝」など、ラストワールドを初出とする新SDワールドのキャラクターも登場。「悪魔伝」は、「機動戦士ガンダム00」を、「海賊伝」は「ガンダムGのレコンギスタ」のMSがモチーフになっています。



「銀牙」

海賊エルフ・ブルック

モンスタージーラッハ



巨神体



SDガンダム30年の歩み

30年を越え、現在でも展開を広げているSDガンダム。毎年、毎年、新たな商品、シリーズが生まれておりますが、ここではその代表的なものにスポットを当てて、その歩みを見ていきたいと思います。

- 1985年 カプセルトイ「スーパーディフォルメガンダムワールド」発売
※横井孝二「スーパーディフォルメガンダムワールド」商品デザイン
- 1986年 松山剛彦「スーパーディフォルメガンダムワールド」シールイラスト
- 1987年 FCDソフト「SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スランパルウォーズ」発売
プラモデル「88戦士」発売
玩具「ガンダムクロス」発売
- 1988年 劇場アニメ「機動戦士SDガンダム」公開
OVA「機動戦士SDガンダム」発売
カードダス「SDガンダムワールド」発売
プラモデル「SDガンダム88戦士」発売
[武者頭]「ストーリー」展開開始
玩具「元祖SDガンダムワールド」発売
[SDクラブ]発刊
※今石進「SDガンダム88戦士」商品デザイン
- 1989年 「SD戦国伝」スタート
「SDガンダム外伝」スタート
劇場アニメ「機動戦士SDガンダムの逆襲」公開
カプセルトイ「SDガンダムコインダス」発売
※かかげまひこ「スーパーディフォルメガンダムワールド」三國版
※浜田一紀「88戦士」「元祖SDガンダム」武器デザイン
- 1990年 「SDコマンド戦記GARMs」スタート
「ガンダマン」スタート
カードダス「SDガンダムネオバトル」発売
※高倉孝二「スーパーディフォルメガンダムワールド」三國版
※高木登太「SDバトル大戦 平成ヒーロー電撃」三國版
- 1991年 劇場アニメ「SDガンダム英雄伝」公開
※高橋信也「円卓の騎士」武器デザイン
※高橋信「SDガンダムコンバット」商品デザイン
- 1992年 プラモデル「SDガンダムラービー戦士」発売
新SD戦国伝「スタート」
- 1993年 TVアニメ「ガンバのSDガンダム大行進」放映
劇場アニメ「機動戦士SDガンダムまっし」公開
SDガンダム時空伝「ガンボイヤ」スタート
玩具「元祖SDガンダムワールドリニューアル」
カプセルトイ「SDガンダムR」発売
カードダス「SDガンダムスーパーバトル」発売
- 1994年 「SDガンダム外伝」スタート
カードダス「SDガンダム外伝スーパーバトル」発売
- 1995年 「Gチェンジャー」スタート
- 1996年 トイ「メダルマスター」発売
PSソフト「SDガンダム外伝 機動武者大戦」発売
- 1997年 「SDガンダム外伝」スタート
カプセルトイ「SDガンダムフルカラー」発売
PCソフト「SDガンダム外伝 Pipin」発売
カードダス「SDガンダムカードゲーム モビルパワーズ」発売
- 1998年 PSソフト「SDガンダムGGENERATION」発売
プラモデル「SDガンダムGGENERATION」発売
- 1999年 「SDガンダム英雄伝」スタート
- 2000年 「SD戦国無双 武者」伝「スタート」
- 2001年 TVアニメ「SDガンダムフォース」放映
「SDガンダムフォース」絵巻 武者列伝「スタート」
トイ「SDアーカイブ」、『SDレクシオン』発売
トイ「IDファーム」発売
- 2002年 「SDガンダム武者列伝」スタート
カプセルトイ「SDガンダムフルカラー」発売
トイ「元祖SDガンダムワールド ミニレクシオン」発売
- 2003年 「88戦士」三國版「スタート」
「SDガンダムワールド」と「SDガンダム外伝」復刻カードダス発売
カプセルトイ「SDガンダムインバクト」発売
ハイターゲット「SDX」発売
- 2004年 「SDガンダムバインド」スタート
- 2005年 劇場アニメ「超電磁伝 SDガンダム三國伝 Brave Battle Warriors」公開
TVアニメ「SDガンダム三國伝 Brave Battle Warriors」スタート
- 2006年 カプセルトイ「ガンバ戦士NEXT」発売
カードダス「SDガンダム アルティメットバトル」発売
プラモデル「LEGEND88」発売
「新約SDガンダム外伝」スタート
- 2007年 携帯ゲーム「ナイトガンダム カードダス」サービス開始
カードダス「SDガンダム外伝 ラクワの勇者 時代復活編」発売
アプリゲーム「ナイトガンダム バトルヒーローズ」サービス開始
カードダス「ナイトガンダム カードダスクエスト」発売
カプセルトイ「ガンバ戦士DASH」発売
- 2008年 「元祖SDガンダムワールド」ハイターゲットとして復活
- 2009年 カプセルトイ「ガンバ戦士」発売
- 2010年 プラモデル「SDガンダムクロスシルエット」発売



昨年発行した「SDガンダムデザインワークス」でも、30年以上に渡って展開して続けているSDガンダムのデザイナーにスポットを当て、商品デザインやキャラクターデザインがどのように生み出されていったのかを紹介させていただきました。

しかし、それらの資料も広大なSDガンダムワールドの中ではごく一部にしか過ぎません。

今回はMARK-IIということで、新たに発見された資料だけでなく、新たなSDデザイナーを迎えて、前作以上に深くSDガンダムのデザインを掘り下げていきます。デザイナーごと、商品ごと、様々な拘りが結びつき、SDガンダムのデザインは生まれてきています。これを機にSDガンダムを知った人にも、また開始当初よりSDガンダムを追い続けている人にも、新たなSDガンダムの魅力に触れていただけるものになっていると思います。

また、今回は商品化に至るまでの初期稿だけでなく、発表にまで至らず企画段階で終わってしまった幻の企画など、前作以上に貴重な資料も数多く掲載しています。今まで誰にも知られることのなかった幻のSDガンダムもご堪能ください。



SDガンダム 30th Anniversary	002
-------------------------	-----

SDガンダム30年の歩み	003
--------------	-----

表紙用キャラクター：キャプテンセルフの誕生まで	006
-------------------------	-----

SD Creator File 001

横井孝二	009
------	-----

KOJI YOKOI

№1 イラストレーション	010
№2 既使用イラスト	014
№3 SDコマンド戦記IIガンダムフォース	016
№4 SDガンダム外伝のデザイン	020
№5 武者頭無しのデザイン	024

SD Creator File 002

松山智幸	035
------	-----

TOMOYUKI HIYAMA

№1 SDガンダム外伝の誕生	036
№2 SDガンダム外伝の新機軸・機兵	044
№3 再び始まるSDガンダム外伝	048
№4 新約SDガンダム外伝のデザイン	052
№5 公募デザインのクリーンナップ	056

SD Creator File 003

今石 進	057
------	-----

SUSUMU IMAISHI

№1 SD戦国伝のデザイン	058
№2 ジーヒーブルのデザイン	064
№3 ゲーム企画用デザイン	065
№4 ガンダムRのデザイン	066
№5 イラストレーション	068
№6 コミックワールド	074
№7 アベンデュクス	076

SD Creator File 004

寺島慎也	077
------	-----

SHINYA TERASHIMA

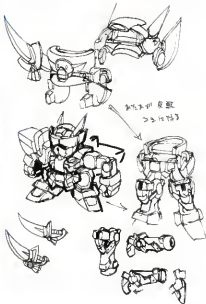
№1 ガシャポン戦士の図面とデザイン	078
№2 BB戦士、ちびー戦士のデザイン	082
№3 ガンダムビルドバイパス	082

ラフデザイン



SDガンダム海賊譚

ラストワールドにおいて初公開されたSDワールド。七つの船室を巡り、七つの海を走り歩く海賊の物語。ラストワールドに登場したのは、主人公のライバル海賊団クタンラのリーダーであるエルフ・ブルックのみで、主人公のキャプテンセルフは船室で名前のみ明かされていただけでした。今回、本表紙用に、そのキャプテンセルフを横井孝二氏にデザインしていただき、イラストに仕上げてもらいました。

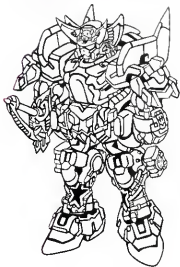


決定稿



キャプテンセルフ

「SDガンダム海賊譚」の主人公で、『ガンダム Gのレコンギスタ』に登場するG-セルフがモチーフのSDガンダム。海賊船メガファウナの船長で、仲間たちと共に七つの海に航した七つの船室を求めて旅をしているという設定です。ラストワールド用の新規キャラクターということで、リアル機歩の巨神体への変形も可能のようにデザインされています。



表紙イラスト

キャプテンセルフは、デザインを担当された横井氏が表紙用のイラスト原画も手付けました。ラストワールドキャラということで、SD形態と武神体の組みイラストになっています。メインであるSD形態は、横のトロクロマークと二丁拳銃を構えたいかにも、易読らしいイラスト。その後にはSD形態を際立たせるようなトーンのイメージイラスト調に仕上げられています。

クリーンナップ



色指定



基本色のベタ塗り



印刷色でタッチ付け



ハイライト



SD形態の彩色は、今石氏が手付けられました。濃い金の装飾の多いキャプテンセルフは、濃いめの基本色をベタ塗りし、その後、暗い色、暗い色のタッチを付けていく全体の色味を調整していきます。ハイライトを入れ、イラストとしては完成ですが、印刷のため、最後にCMYKに変換し、色調調整をすることで印刷用のイラストデータとして仕上がります。

横井孝二

KOJI YOKOI

SDガンダムの誕生から現在に至るまで、30年以上に渡って新たなキャラクターを生み出し続けているデザイナー。メインキャラクターのデザインを生み出しながらも、時にはサブキャラクターのデザイン、イラストやマンガでのバックアップとSDガンダム全体を支え続けています。



イラストレーション

ガンダムを約2頭身にディフォルメしたスーパーディフォルメ(SD)は、ガシャポン戦士として発売されましたが、その立体物も横井氏のイラストがあればこそ。SDの原点ともいえる横井氏のイラストもその用途、時期によって変わっています。



15年「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」Blu-rayメモリアルボックスのノベルティ(巻頭の集)用イラスト。



Creators Comment

一時期はGジェネなどもあり、SD体系ながらリアルなイラストにしていた時期もありましたが、最近では原点回帰といえますか、かわいいよりのイラストに戻っています。



08年の復讐カータス用メガライダーと、15年「がんばれ! SDガンダム」用のにせガンダムと書く。

フルアーマー・ユニコーンガンダム

ガンダム

SDガンダム レジェンドバトル

15年に発売されたカードダスボックス用のイラストで、新しいスタイルのSDイラストです。ノーマル、武者、騎士など派手なカードダスで、描き起こしイラストも多数描かれています。ノーマルワールドは、しばらく商品化がなかったため、未SD化のガンダムを中心に描き起こされました。



ストライクガンダム

ガンダムエクシア



G-セルフ

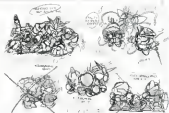
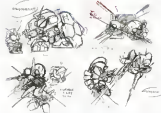
G-アルケイン



パンプレストカード

ゲームをするもカードが抽出されるパンプレストのカード。91年には最新作の『機動戦士ガンダムF91』、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORIES』が題材のイラストが制作されました。テストロケーションのみの生産のため非常に希少なもので、パンイラストではなく掲載しているマーカークイラストの状態でカード化されました。

ラフアイデア



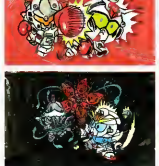
寺島

キャラクターカードというよりも、アニメのシーンから切り出したシチュエーションをイラスト化したもの。MSのディテールなどリアルな方向に振りつつも、やっていることはギャグという従来のSDガンダムの雰囲気を残したのになっていませう。この構図ラフは、当時まだ新人であった奇島氏の力量を認めるために横井氏が頼んだ仕事だそうです。

マーカークイラスト

機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORIES

91年に制作されたガンダムのOVAシリーズ。ガンダムVSガンダムという機軸をメインにしたビジュアルは、SDガンダムと非常に相性の良いものでした。横井氏の原案に、かけやま氏がマーカークイラストしています。



機動戦士ガンダムF91

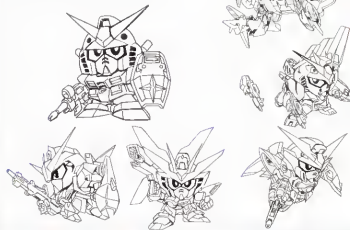
91年に公開された劇場用の新作アニメ。SDガンダム人気が続好調の時期に公開された新作ガンダムのため、F91はSDガンダムでもメインで扱われる機会が多いMSでした。

PSソフト 『SDガンダムG-CENTURY』 パッケージイラスト

97年に発売されたSDガンダムのシミュレーションゲーム。自機を持ったロボットではなく、リアルガンダム同様にパイロットが搭乘するMSとして描かれており、アニメの名場面を再現したステージなども用意されていました。リアルよりな設定のゲームということから、主観のないイラストに仕上げられました。

原案

ガンダム、Z、V、GP03、ウイング、エックスという主役ガンダム6体のイラスト。パッケージでは集合イラストとなりますが、取説などのカットで単体としても使用できるよう各機すべて別々に描かれています。主観のないイラストに仕上げたため、横井氏の原画もいつもより線が細く描かれています。



プレイステーション版のパッケージ。主役ガンダムの集合というこれまでもよくあった構図ですが、主観なしで仕上げられたイラストには新鮮さがありました。

色指定



セガサターン版のパッケージ。主役ガンダムの集合だったプレイステーションに対して、翌年に発売されたセガサターン版はライバルMSの集合イラストになりました。

シャア専用ザクII、ジオング、ジ・Q、サザビー、GP02、エビオン、ヴァサールというライバルMSのイラスト。こちらも主役ガンダム同様、取説などのカットで単体で起こされています。この頃はノーマルワールドのカードダスは展開してなかったため、敵ガンダムのイラスト自体が珍しいものでした。

PSソフト 「SDガンダムGGENERATION」 パッケージ用構成ラフ

98年に発売されたSDガンダムのシミュレーションゲーム。3DCGで制作されたMSが動く、当時としては画期的なゲームでした。そのパッケージは、3DCGを使ったものですが、構成は横井氏によって描かれました。

Creators Comment

最終的に3DCGになるということから、これまでと違う描き方を模索しました。



最終的には3DCGを使って仕上げられるため、3DCGにしやすいイラストにしようと考え、横井氏自身が「フォーマント」として作ったもの。可動を考慮したスタイルは、その後のイラストにも影響を与えています。

構成案



ガンダム、Z、v、ゴッド、ウイングの5体と、GP03、Ez-8の2体を加えた7体のバージョンで描かれた構成ラフの数の、中央上の5体兼白バージョンがパッケージに採用されましたが、その他の構成も3DCGで仕上げられ、ポスターや広告などの用途で使われました。



広告チラシ

右下の構成ラフの一部を変更して、広告チラシ用のビジュアルが作られました。ウイングゼロEW版からTV版のウイングに変更、Zとvの位置が入れ替わっています。

販促用イラスト

カードダスや商品パッケージのイラストはもちろんですが、その他販促用に描かれたイラストやマンガも多数あります。特に90年代中盤からは新たなクリエイターがデザインを手掛けた作品も多く、横井氏がデザイナーとしてではなくイラストレーターとしての活躍も出てきています。

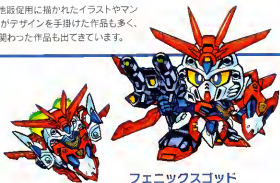
元祖SDガンダム Gチェンジャー

95年より元祖SDガンダムで続出したシリーズ。これまで以上の変形にこだわった商品で、ほぼ常に替えながらMS形態からビークル形態に変形します。横井氏はパッケージイラストや、販促用マンガと世界観を訴求するためにビジュアルを担当されました。

デスサイズスティル



フェニックスゴッド



ヘビーアームスマグナ



Creators Comment

単なる視点図解では面白くないと、完結ではなくB&B戦士の初期パッケージをイメージして、背景にアメコミ調のカットを入れました。

バックーザイラスト

仮面ライダーミッキという元祖SDガンダムの原典に立ち着いた企画ということで、イラストも横井氏が担当されました。商業カットも、メインイラストに隠れてしまうのがもったいない仕上がりになっています。

11年「アルティメットバトル2」からGARDSとGチェンジャーのつながりが明らかになりました。ライズXXIは、かつてGアース連邦軍に所属していた悪のコマンドガンダムの姿。コマンドヴァサールは、グレートバンクラチオン後、Gチェンジャーの世界へといったコマンドV2の新たな変型です。

ライズXXガンダム



コマンドガンダムヴァサール



SDガンダム シャドー忍伝

97年に展開したバトルホビー玩具「メダルマスター」で展開したSDガンダム。メダルを射出する様々な機構を持った商品モチーフのSDガンダムが発表されました。物語は、14枚のカードと究極奥義がよみがえるというメダルを巡り、自然の力を導くというイガガンダムとコウガガンダムを導くというコウガ忍軍が争奪戦を繰り広げるというものです。

公費企画用イラスト



通常の公費企画用に描かれたイラスト。商品で表内するキャラクターとは異なり、コブラ、カエルをモチーフにしたコウガ忍軍のキャラクターとなっています。キャラクター公費用のため、メダルの奥射機構は描かれておりません。

取説用 カット



店舗イベント用のルールを説明するマンガ。メダルマスターの店舗マスターは描かれたが、遊び方やカスタマイズを紹介する内容になっています。イベントの開催店舗で配布されました。

取説に掲載された遊び方や組み立てを説明するためのカット。バトルホビー玩具のため、華々的なカスタマイズなどをイラストで紹介しています。

+ Check it!! +

商品デザイン

特典品によって描かれたメダルマスターの商品デザイン。特典品のデザインはマスクと射出パーツですが、このデザイン画を認めたため、表体となるイガガンダムとコウガガンダムをベース画に認めています。

イガガンダム



コウガガンダム



SDコマンド戦記IIガンダムフォース

92年より展開した「SDコマンド戦記」の第2作。コンセプトが軍隊からシティガードへと代わり、そのデザインも警察や消防など町を守る組織になっています。基本デザインは、横井氏のラブを基に大河広行氏がまがめています。

キャプテンアレックス
& ファイアーブレイザー

キャプテンガンダムFF

キャプテンガンダムがガンアーマーと融合することで生まれ変わった新たな姿。ジオニクコネクションと戦うための、ガンダムフォースを組織した指揮官で、ライオンファイターへ変身します。

ガンブレーダーモード



火蓋改め

キャプテンアレックス

ガンダムフォースのファイヤーフォース隊長。レスキュー形態のガンファイヤーから戦闘形態のガンブレーダーに変身します。GARMISが変身だったのに対し、ガンダムフォースは変身をキーワードにデザインされています。

ガンファイヤーモード



色指定

ファイヤー
アレス

ドレスコード

ガンブラスマーモード



ガンライダーモード

キャプテンブラス

ガンダムフォースのブラスマフォースのリーダー。白バイ警官のガンライダーからガンブラスマーにパワーアップ変身します。商品にはありませんでしたが、ガンブラスマーに変身した際のバイクの姿形も考えていたそうです。

デザイン画



ニセガンV

にせガンダムが発展系として戦隊にしたもの。にせVはザザビー、にせZはザクⅡ改、にせF91はデナン ソン、にせM2はアクトザク、にせF90はズサに変換しています。

Creator Comment

こういう遊びは、自分の趣味に走ってしまいます。

ドン・ブラッディ

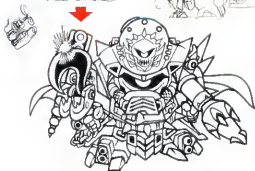
色指定



色指定



色指定



キャプテンブラッディ

ブラッディザクの「SDコマンド戦記II」での姿。大河氏の依頼順に、製品の絵を入れたて完成したというデザイン。さらに「IS UPERGAMES」では、キャプテンブラッディになります。

色指定



バウンティハンターグフ

ジオニック コネクションの社長シオに買われた黄金様。華殺用サイボーグという設定で、その内部図解が雑誌氏によって得られました。内部フレームは、サウハーダインスケルトン「B00」ということで、業熟画を参考にしています。

3Dデザイン



宇宙海賊船ブラッティア

ドン・ブラッディが、宇宙海賊キャプテンブラッディになった際の宇宙船。04年に放送された「SDガンダムフォース」で、ザンパザクたちが使う戦艦マグナムサイのモチーフとして使われたことがうれしかったといいます。

マグナムサイ





LHクラッシャーズ

SDガンダムによるロックバンドチーム。元々はテレビマガシンの読者会賞に応募されたキャラクターですが、『SDコマンド戦記』ガンダムフォース」に導入されました。元々商品化を願っていたキャラクターのため、髪の色や生っぱいデザイン要素も多いのだとか、アニメでは衣装し、ペナルティー・キック・オールタイムズとして登場しています。



トロンちゃん

クラッシャーズのリードボーカルで、元気いっぱいのおがままな女の子。そのデザインは、交流のあった岡田豊隆氏のキャラクター原案が基になっています。名前も岡田氏のスタジオ「STUDIO TRON」からとったもの。

色指定



Creator's Comment

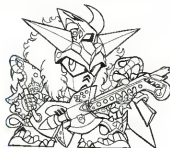
バンドブーム真っ只中ということもあり生まれたキャラクターで、イメージもすぐに浮かびました。



ヘビメタガンダム

クラッシャーズのリードギター担当。ガンダムフォース編入後、キャプテンガンダムの密命を受けたカンシャドウというもう一つの夢を持つ設定になりました。

キャプテンガンダム
キャプテンガンダム
キャプテンガンダム



色指定



Creator Comment

ヘビメタはガンダムフォース設定が追加されたため、元祖SDガンダムでの商品化は理解していましたが、まさかスパータまで元祖になるとは思っていませんでした。

色指定



スパークガンダム

クラッシュのヘビメタ。ヘビメタがガンダムモチーフであるのに対して、こちらはZガンダムがモチーフ。ヘビメタのシングルに対して、ツインヘビメタになっています。

色指定



ミディガンダム

クラッシュのキーボードを模したSDガンダム。vガンダムをモチーフに、デクノ系ハントのイメージでデザインされています。キーボードセットはフィン・ファンネルがモチーフになっており、折れたんで臂中に握ることができようになっています。

色指定

フロッピー
コーム

キーボードをハント

色指定



大いちょう

色指定



ハリケーンガンダム

クラッシュのドラマーで、Zガンダムに相模取りの大剣や歌舞伎の相模取りなどのイメージを付加させてデザインされています。ガンダムチームということでZ2にしていますが、やはりチームものには不可欠なデブキャラ枠にしまったとのこと。

色指定



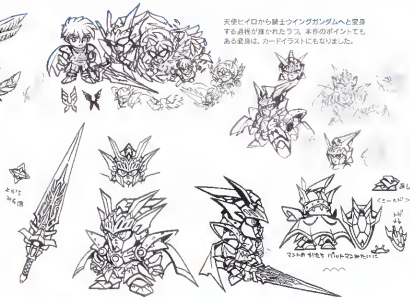
SDガンダム外伝のデザイン

現在でも新作が作り続けられているSDガンダム外伝シリーズ。その原点である騎士ガンダムをデザインした横井氏が、現在でもメインキャラクターを手掛けています。ここでは、「新SDガンダム外伝」の最終弾となった「鑑神戦記」とゲームのみに登場したPipin版のデザインを紹介します。



騎士ウイングガンダム

「鑑神戦記」の主人公。天使ヒイロがスベリオルドラゴンから奪った力で騎士ガンダムへと変身した姿。他の4体が異質な騎士であることから、シンブルな騎士ガンダムにまとめられている。全身鎧の鎧で包まれており、横井氏が最初に着けたSDVの騎士ガンダムのイメージも入っています。



騎士ガンダムエビオン

96年時点での悪魔鎧「黒い鑑神」に登場するヒイロの兄ミリアル。エビオンの鎧をまとって登場。

Creators Comment

悪魔鎧ということからカラスをイメージしてデザインしています。



神聖騎士ウイング

十数年を経て、ついに完成編が制作されることになり、ウイングも新たな姿に進化しました。エンデスワルツ版のウイングゼロに三神器を加えたデザインは、ファンサービスの思いからとのこと。





騎士ガンダムデスサイズ

元死神の騎士ガンダムとしてデザインされた騎士デスサイズ。マスクをイメージした顔は、マスクとして装着することも可能で、大きなマントと合わせて死神らしさを強調したデザインにされています。

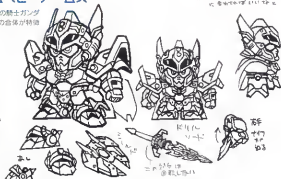


Creators Comment

前世の強である人造人間のデザインは大河さんによって描かれましたが、これを描いた段階ではまだなく、意識せずに描きました。

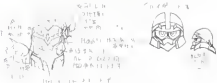
騎士ガンダムヘビーアームズ

元人造人間という設定の騎士ガンダム。ドリル状の剣と盾の念珠が特徴になっています。



騎士ガンダムサンドロック

元魔神の騎士ガンダム。モチーフ同様、盾を制を組み合わせたクロスウランサーが特徴。剣の付け方を考えることでアーチャーモードにすることもできます。試作を見ながら、修正や細部の追加デザインもされています。



騎士シェンロンガンダム

元召喚獣という設定の騎士ガンダムで、縦横を組み替えることで竜形態になるキミツクがあります。騎士の元祖化が久しぶりだったこともあり、玩具としてのデザインの詰めも横井氏自らが行っていました。



SDガンダム外伝 Pipin

97年に発売されたMacintosh互換のゲーム機ヒシアノマーク用のカードバトルゲーム。「シークン編」「黄金神話」「龍戦神戦記」のカードダスに加えて、このゲームオリジナルで作られたキャラクターを使ったカードも投入されました。

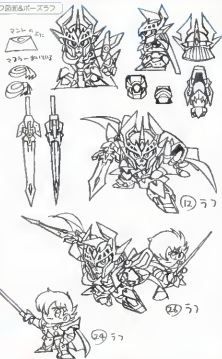
アーサーガンダム&ノーザン

Pipin版オリジナルキャラクターで、ダビッド城を守る騎士。アーサーガンダムとその従者ノーザン。カードバトルゲーム用のカードとして登場するため、キャラクター設定と密かくばまっています。08年に発売された後継カードダスの描き起こしカードで、キングガンダム1世の弟で、先代円卓の騎士のひとりであったことが発表されました。

Creator Comment

主役ということで、とにかくカッコいいことを目指してデザインしました。

ラフ図面&ポーズラフ



ラフデザイン



カードイラスト



フリードガンダム

最後に登場する神秘的な立ち位置の悪役キャラクターとしてデザインされたフリードですが、ゲームには未登場となりました。アーサーが外伝本編に登場したため、フリードも今後の外伝に登場する可能性もあるかも。Pipin版のイラストの一部は、今石氏とかげやま氏も描かれています。



帝王クライムカイザー

アーサーカンダムが戦う敵のボス。名前と外装のイメージがほぼ決まっていたため、モチーフは楠井氏が選んでデザインしています。その他の敵幹部デザインと調整しながら、ボスらしくまとめられました。

Creators Comment

ボスということで、ジオングをモチーフに角をたくさん付け、強そうに見えるようにデザインしました。

イラスト



モノアイ系、クロスボーン、ハンガート系、サンスカル系と戦MSはバリエーション豊かに見えるモチーフになっています。ネーミングは、戦走馬の名前から付けられたそうです。

ラフデザイン

帝王



ラフ図面

クライムカイザーラフ図面



イラスト



ルドルフ大公

大公



シービー伯爵

伯爵



ウィスダム総統

総統



タチカゼ將軍

將軍

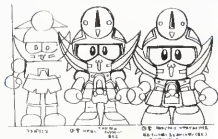


No.5 KOJI YOKOI THE MOBILE DESIGNER 武者頑駄無のデザイン

「武者七人衆編」以降は、武者のメインデザインを担当していなかった横井氏ですが、01年より展開の「武者〇伝」と04年より展開の「武者烈伝」では、メインデザインを担当。新しい武者を目指して作られた作品に登場する新たな武者のスタイルとは？

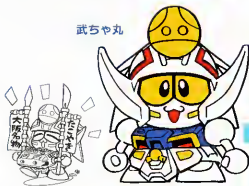
SD頑駄無 武者〇伝

01年より展開された武者頑駄無の新シリーズで、全3作が制作されました。武者頑駄無と現代の少年の出会いを通して、友情や強さが描かれています。これまでの武者とはまったく違う武者を目指して制作されており、ストーリーはサンライズ、デザインは横井氏を中心に今石氏、寺島氏という体制になっています。



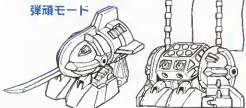
イベントで使用する重くちみの図面。人間が中に入るため、重さも考慮して2パターンスタイリング案が出されました。

武者丸

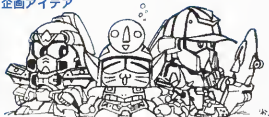


モビルたこ焼き機

弾頑モード



企画アイデア



武者丸を中心にした3人チームとして横井氏によって案がたれたデザイン案。二人目は部会点でZがモチーフ、三人目は桃太郎をイメージしたものになっています。



目撃シーン

これまでにキャラクター性に着目か書かれたシリーズで、様々な表情のアイデアも出されました。



武者丸

武者丸の決定稿。大眼にやってくる武者ということで、武者丸がたこ焼き機を器としてまとうことで本来の姿である武者丸になります。初期デザインはガンダムのみがモチーフでしたが、デザインを詰めていく中、初代ガンダムの要素も追加されており、ダブルモチーフのデザインとして完成されました。



ススム&シンヤ

武者丸の格好となる大阪の少年・ススムと、斗丸の格好となる東京の少年・シンヤのデザイン案。初期のアイデアとして、横井氏は人物キャラクターのデザイン案も出されていました。

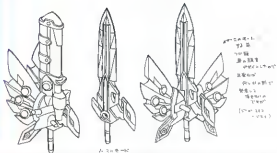
武王頑駄無

武者丸がパワーアップした姿で、Hi-νガンダムとターンXがモチーフ。プチ覚醒した武者丸が、キビルのご機嫌様で代わって白鋼手のブオーと合体することで武王頑駄無となります。商品としても武者丸のパーツを一部活用したキットとなっており、本体の武者丸も若干パワーアップしたデザインになっています。

武者丸（プチ覚醒状態）



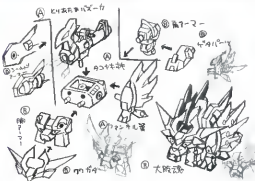
白鋼手形態



武王 基本フォルム



3-16P-2-2



武王頑駄無の初期デザイン。メイン武器もバズーカで、ファンネルやシールドなど、決定稿よりもHi-νガンダムらしさが残っています。

武者丸と同じ夢遊草部隊の一員で、現代日本では廃業として活躍している数少ない者。設定が固められていく中で出てきた、キックボートにサイクリングヘルメット、リュックを背負ったガンダムというキーワードをまとめたデザインされています。

Creator Comment

ダブルモチーフにすることは途中で決めたため、この斗機丸のみズガンダムのみの星艦モチーフになっています。



トツキー

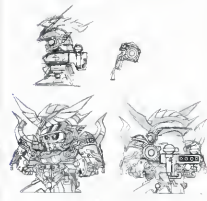
斗機丸零参



デザイン原案



斗機丸



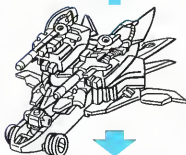
パワーアップしたNEOトツキーは正式がモチーフで、ウェイブランダーが合体することでゴットガンダムがモチーフの機王頑駄無になります。

Creator Comment

サングラスをかけることで、より正式に近いデザインにしました。



NEO トツキー



機王頑駄無



機王頑駄無

紅零斗丸(グレートマジンガー)がパワーアップした姿、横井氏のツールギズをモチーフに、騎士ガンダムの要素を入れるというコンセプトを元に、紅零斗丸をデザインされた今石氏がデザイン原案を仕上げました。





機を2台



Greatest Comment

翼などのウイング要素が
少なくなってしまったのが
もったいなかったかな。

翼を減らす



シャチョー



ZZとTV版のウイングガンダムがモチーフの割れ。鉛筆のダウンスイズ版としてデザインされました。名古屋代表の武者ということで、鎧をまとめた滅亡モードの天守閣にはこのシャチホコがモチーフになっています。

シャチョー

フルアーマーZZモチーフの鞍馬形態とウイングゼロEW版がモチーフの飛翔形態の2形態を持つ鎧丸のバウアー形態。アイデアとしては、こちらが先にあり、その足踏で鎧丸はデザインされています。



シャチョー



鎧丸

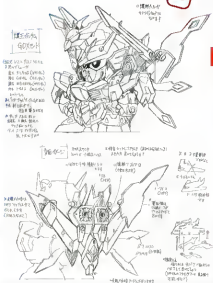
鎧王砲撃形態



鎧王飛翔形態



デザイン原案



寺島



爆王砲撃無

鎧丸(ゴノマル)がバウアーした姿で、元デザインを手掛けた寺島氏が原案を担当。武者装はガンダムDXがモチーフで、軽装の背中に2本のハンを付けた二刀流熟形態はV2ガンダムがモチーフになっています。



望悲紅陰慢查

脚本団の紅陸横倉が、型考証者化した。初期の船キャラは、既存キャラクターのリメイクデザインが中心でした。

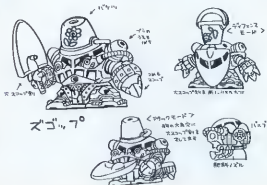
Creators Comment

パイプなどの基本デザインは抑えつつも、元となる武者キットが発売されていないため、改造などを加えずにデザインができました。



歴戦式名版にアレンジされた我強右(ガズアル)、我強左(ガズエル)と新規デザインの歴戦式黒染白(ダークメリクリウス)、歴戦式黒説斗(ダークヴァイエイト)。デュエツツシグラーのイメージでまとめられました。

歌姫星早織R(うたダークヒカール)と、歌姫星早織α(うたダークヒカアルファ)というダジャレの名前ありきでアサインされた歴代歌星。その後、ダジャレのネーミングが多くなっていました。



+ Check it!! +

讀者応募企画

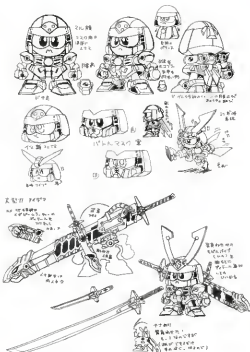
コミックボンボンの読者応募企画で選ばれた入賞作を、横井氏がデザイン画にしたもの。ホビーショーに展示するための立体物を制作するということもあり、細かくデザインされました。ここに掲載した横井氏のもの以外にも、今石氏、吉岡氏によって選ばれた入賞作もありました。



SDガンダムフォース絵巻 武者烈伝 武化舞可編

デザイン原案

子供向けの武者として、これまでにない新たなスタイリングでデザインされた子武者たち。主眼や太ももを円柱状にすることで、大人との違いが現れています。直前にデザインした「SDガンダムフォース」の元気丸から発展させたスタイルとのこと。



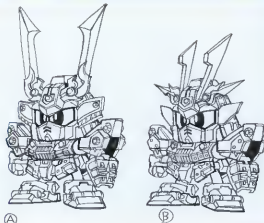
少年武者烈伝

「武化舞可編」の主人公で、烈火武者団の総帥。ガンダム5号機をモチーフに、烈火武者の証である武化舞可の鎧刀を装備しています。マスクを外した時の口や目のパターンとキャラクターの表情のアイデアが多数出されています。最終的な商品デザインとしては、奇思妙想によってまとめられました。

+ Check it!! +

烈火武者団

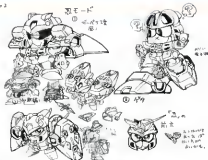
「武化舞可編」2年目の展開として、烈火がパワーアップするというアイデア。製品としても烈火に新機種の鎧刀を装備する形でデザインされています。レンドウォーリアがモチーフになっています。



新武器 RX78-6 GP04a 型 忍丸



忍丸



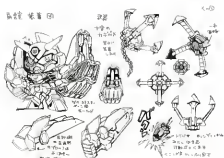
少年忍者隠丸

ガンダムGP04がモチーフの忍者キャラクター、隠忍忍者丸(ノーマル)が持っていた式化舞司の鞍部を受け継いだキャラクターで、忍者マスクを付けることでカーベラテラがモチーフの忍モードになります。GP04のプロペラントタンクに見えても、当中には3指の刀が装備されているようにしています。

ゲル・メス 忍丸 忍丸 忍丸 (P0400)



忍丸 忍丸 忍丸



鬼面闘士凌丸

クロスボーン・ガンダムX1がモチーフで、戦丸たちよりも少々年齢が高いイメージでデザインされています。顔である影響者軍団の四神神のひとり赤龍(キョウリツ)の息子という設定で、逆位が摩羅(マクロー)より奪った式化舞司の鞍部を装備しています。肩中のスラスターに見えても巨大な力牛肌が特長にもなっています。

+ Check it!! +

荒烈駆主大將軍

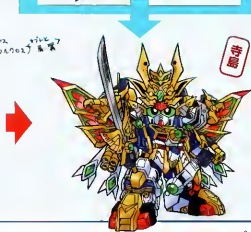
12年に発売されたカードダス「SDガンダムアルティメットバトル3」用に描かれたデザイン。武者気風のその後のエピソードを想定したキャラクターで、別称になった忍丸。二代目武蔵主と二代目凌丸の3人が合体して誕生する新たな大將軍です。愛形機は、武者〇面に登場した風車御大將軍(トリニティダイショウダン)をベースにデザインされています。横井氏がデザインし、奇馬氏がイラスト原画に仕上げられています。

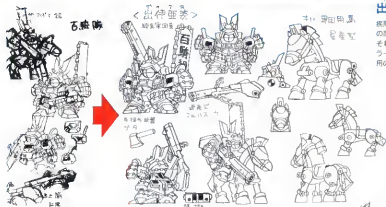
武者烈頭駈無

二代目武蔵主



荒刃忍者隠頭駈無





出伊亜姿

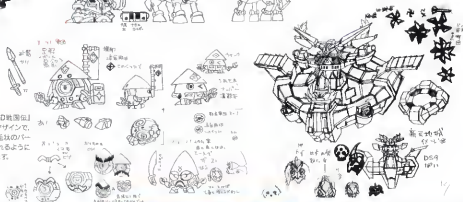
機軸刺さる大(せう)さいの西騎組の副隊長。赤毛神から四角神(よしかみ)あり、それそれ、高、短、黄、青、赤、白、黒の顔兄弟が顔を模します。専用の騎馬もデザインされました。

新天地城

浮いている城として、天地城をリメイクしたものの、2年目の展開用にデザインしていましたが、展開が変更になり、旧デザインはそのままで登場することになりました。

暴留

西騎組の隊長。「SD戦国伝」の暴留のリメイクデザインで、赤丸に含めて赤毛のパーツで表情が付けられるようにデザインされています。



+ Check it!! +

4コママンガ

近国生産分のパッケージ下巻に印刷されていた4コママンガ。本編では描かれない武者列伝のママ知識などを紹介したうんちく大將軍と共に印刷されていた。カソコも入れてないSDガンダムのお面白部分も見たための企画でもあったようです。ここに登場する赤丸は悪丸が変化した姿で、ガンダム4号機がモチーフのブルーカラーになっています。

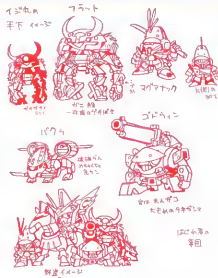
少年武者赤丸用
ネーム案

烈火武者龍丸用
ネーム案

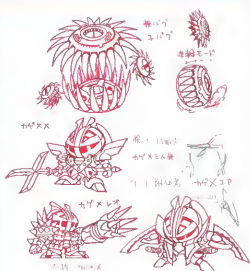
少年武者赤丸用
4コママンガ

烈火武者龍丸用
4コママンガ





武者列伝の初期企画用デザイン案。まだ子武者が『ガンダムSEED』モチーフであった頃のアイデアで、後に既成となるイージスガンダムがモチーフの子武者の手下たちが描かれています。『SEED』以外にも『Vガンダム』のMSがモチーフの武者たちも描かれています。

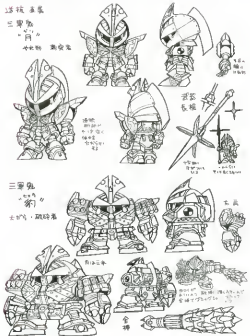


敵のデザイン案。上は最終決戦で登場予定であったバグビ、下は近江の部下である三軍鬼の初期デザイン案。三軍鬼は近江同様に別モチーフのキャラが隠れているようにデザインされており、それぞれビザン・ギナ、ギャプラン、ズゴックになっています。



雑兵

別章武者軍団の雑兵で、雑兵を持たない近江以外の四神将の配下。動舞(セウ)、邪悪呼(ジャハコ)、鉄塚呼(ベルティゴ)に食わせて、それぞれクロスボーン、パンカー、ザンスカル系、宇宙革命軍系のデザインになっています。



三軍鬼

別章武者軍団の四神将のひとり近江軍團の部下。近江がターンXモチーフであるため、Xつなかりで『機動新世紀ガンダムX』に登場するカシム・エノクス、エアマスター、レオバルトをモチーフにデザインされています。近江の紋士郎のイメージに合わせて、三軍鬼も騎士団のデザインに統一されました。

SDガンダムフォース

04年にTV放映されたフル3DCGのアニメーション作品。武者、騎士、コマンドのSDガンダム3大ワールドをモチーフに、新たな世界観で描かれた作品です。横井氏はシリーズ後半に登場する武者諸駄馬の子供、元氣丸のデザインを担当されました。

元氣丸

ストーリー後半のキーになるキャラクター。敵である騎馬王丸（キバオウマル）の息子で、後の時代に大将軍となる少年です。大将軍としては、すでに最前線に登場しており、そのデザインは専属氏が担当していました。ゴッドガンダムがモチーフの大将軍で、横井氏もゴットをモチーフに元氣丸をデザインしています。



完全善大将軍

寺島

Creators Comment

SDに代わる新たな体系を模索していた企画があり、その時にデザインしたスタイルをベースにデザインしました。それと併せてデザインはできましたが、もっとゴッドガに寄せたデザインの方がよいのかと思い、後から売のバリエーションを作りました。

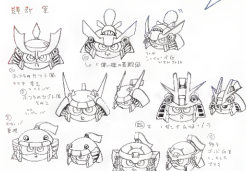
ラフデザイン

元氣丸のラフデザイン。ゴッドガンダムモチーフの金太郎というお話から生まれています。

〈元氣丸〉第1稿

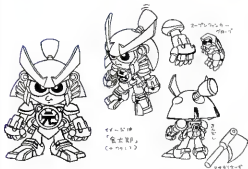


第2稿



2D最終稿 & 3D決定稿

売を取った際のデザインがほしいということで、軽装タイプのデザインが追加で送られましたが、キャラクターとしてのデザインは第1稿のままOKが出たのでこれがほぼそのまま2Dの最終稿となりました。3D作品のため、このデザイン画を基に作られた3Dモデルが決定稿となっています。



A ガンダムイーター3D



松山智幸

TOMOYUKI HIYAMA

SDガンダム初期より、横井氏のサポート役として多くのSDキャラクターを描いてきたデザイナー。その中でも、騎士ガンダムを基にスダ・ドアカワールドを生み出し、『SDガンダム外伝』の世界観を作り出したことは、現在に至るSDガンダムの展開に大きな影響を与えました。



ゴブリンザク

ラフデザイン案



Creators Comment

RPGならばということで、真っ先に思いついたスライムとゴブリンをガンダムのMS、MAに落とし込んでデザインしました。

スライムアツザム



松山氏が最初にデザインしたというモンスター。



モスガンダム



バロサス



騎士ガンダム

騎士ガンダム以外にもガンダムが必要だろうということで、松山氏がアイデアを出した著者、戦士タイプのガンダム。実際にはガンダムタイプは採用されませんでしたが、同時に描かれたベガスは、「天馬ホワイトベース」として登場することになりました。

ラフデザイン

横井



ポーズ確定



Creators Comment

最後だったので、ラクロアのデザインも熟慮されてきたのかな。



伝説の三神器

各キャラクターのデザインを統一。最後にデザインしたというアイテムカード。

サタンガンダム&ブラックドラゴン

公認キャラクターにあつたブラックドラゴンとヘースにその邪神様であるサタンガンダムを告知して横井氏がデザインをまとめた。これを基に松山氏がポーズラフを描いて、横井氏がクレーンアップしています。初版の外装は、地山氏と横井氏の二人でデザインしているため、このようなキャッチボールも多いといいます。

+ Check it!! +

ガシャポン戦士用デザイン

生ビビキア用のデザイン画。サタンガンダムはカードのポーズでも形が把握できるため、正面は横を取った状態にしたのみ。サタンの肩面と、ブラックドラゴンは斜度で描かれています。この後は、携わる模型師も増えていき、より分かりやすい三面図が主流になっていきます。

((魔王 サタンガンダム))



Creators Comment

この頃は、まだ三面図まで必要とされていなかったため、補足で側面を入れていた程度です。

((ブラックドラゴン))



伝説の巨人

「ラクロアの勇者」に次ぐ「SDガンダム外伝」の第2弾。騎士ガンダムが新演を招き、新たな敵と戦うというも。前弾がRPGをモチーフにしていたのに対し、本弾はアドベンチャーゲームブックがモチーフ。ページをめくる度に新たなイベントが発生するイメージで作られています。

フルアーマー騎士ガンダム



騎士ガンダム(ニ神器付)

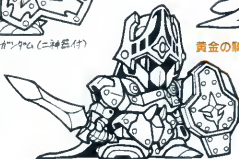
松山氏によって描かれたボーズ設定、ブリズムカードは、前弾の「ラクロアの勇者」と同時進行であったため、カードのデザインを固めるために、松山氏が先行してボーズイラストを描いていた。騎士ガンダムはブラックドラゴンを倒す際に炎の剣を失う、ガンキャノンはブラックドラゴンの魂に取り憑かれたなどの決定事項を盛り込んで描かれています。

戦士ガンキャノン



戦士ガンキャノン

黄金の騎士

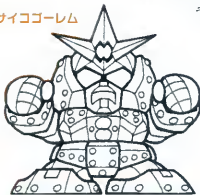


黄金の騎士(騎士百式)

Creators Comment

炎のスリットは、横井くんのマンガで描かれていた猫の尻っぽいのを意識して描きました。この後、横井くんが目つきなどを修正して、完成になりました。

巨人サイコゴレム



サイコゴレム

巨人マッドゴレム



マッドゴレム

Check it!!

キャラクターイメージ資料

「ラクロアの勇者」と「伝説の巨人」に登場するキャラクターのイメージ年齢や身長が書かれたメモ。マンガやアニメ、ゲームなどカード以外の媒体にも展開を広げたため、部にもイメージが伝わるように資料が作られました。

キャラクター	イメージ年齢	身長
フルアーマー騎士ガンダム	17歳	170cm
戦士ガンキャノン	17歳	170cm
黄金の騎士	17歳	170cm
巨人サイコゴレム	17歳	170cm
巨人マッドゴレム	17歳	170cm

キャラクター	イメージ年齢	身長
フルアーマー騎士ガンダム	17歳	170cm
戦士ガンキャノン	17歳	170cm
黄金の騎士	17歳	170cm
巨人サイコゴレム	17歳	170cm
巨人マッドゴレム	17歳	170cm

アルガス騎士団

『SDガンダム外伝』の第3巻。シミュレーションゲームをモチーフに、軍団同士がかり合いイメーシで制作されました。この巻よりプリズンカードの枚数が倍えたため、ガンダムを複数登場させるという企画となりました。そのため、アムロが移行に出た矢の物語として、騎士ガンダムが登場しない夏劇的なエピソードとなっています。

ラフデザイン

アルガス騎士団騎馬隊

剣士リ・ガスィ

剣士ジムスナイパーⅡ

剣士ジムコマンド

剣士ゼータを隊長とする騎馬隊には、スリムなイメーシのMSを配置。ガンダムに次いで最強そうなり・ガスィを副隊長に、カスタム機であるジムスナイパーⅡをその次に、重装甲のジムコマンドは一番下の兵士のイメーシで作られています。



剣士リ・ガスィ



剣士ジムスナイパーⅡ



剣士ジムコマンド

アルガス騎士団戦士隊

戦士リックディアス

戦士ガンキャノンⅡ

戦士ジェガン

剣士ダブルゼータを隊長とする戦士隊のメンバーは、重装甲のイメーシのあるMSから選定されました。シャアの機体でもあり、強いイメーシのあるリックディアスを副隊長に、ガンキャノンⅡ、ジェガンと戦士隊がまとめられました。



戦士リックディアス



戦士ガンキャノンⅡ



戦士ジェガン

アルガス騎士団法術隊

僧侶メタス

僧侶ガンタンクⅡ

修行僧ジムキャノン

法術士ニューローという法術隊は、サポート系のMSからセレクト。ヒロインの乗物であるメタスを副隊長にし、後方支援機であるジムキャノン、ガンタンクⅡを構成されました。アルガス騎士団は少数精鋭のイメーシで作られています。



僧侶メタス



修行僧ジムキャノン



僧侶ガンタンクⅡ

ノア地方の馬

原を導くのが番手だったという松山氏。これまでの馬は横井氏がデザインしたものでしたが、アルカスで多種の馬が登場するため、松山氏もデザイン。

Creators Comment

このラフはデザインを見るためのものがあるため、まだ着色が統一されていません。



騎馬アレイファントム



騎馬ムサシ

ラフデザイン



カードデザイン案

剣士リ・ガスィ



剣士ジムコマンド



剣士ジムスナイパーⅡ



ジオン三魔団

圧倒的な力を持った軍団長をイメージしてデザインされたという三魔団ボス。騎士バウ以外の二人のデザインを柏山氏が担当。ムンゾ参団は、使い捨ての部下がいっぱいいるイメージで、カードの描き方としてはアルガス王国より少ないですが、実際の数は圧倒的に多いイメージで作られています。この時期の外伝は、カードイラストだけでなく、当ヒフィギュア用のデザイン全般も柏山氏が手掛けられていました。

ラフデザイン



戦術士キュベレイ

モンスター
メデューザキュベレイ

騎士ドライゼン

ラフ完成



ラフデザイン



《鏡の巻》



《森の巻》



《影の巻》

アルガスの三神器

「三すくみ」がギアワートのアルガス騎士団の重要アイテムは3種。属性による相性が設定され、そこが相克のポイントにもなっています。

— 外伝 ③ —
アルガス騎士団

ガシャポン戦士用三連デザイン



+ Check it!! +

「アルガス騎士団」企画書の一部

アルガス王国、ムンゾ帝国の軍団長と、敵の攻め手。三魔団ボスとの戦いで各団の団長と副団長との連携で、最終のジオンダンジョンはアルカスの神器を使用したパワーアップと騎士アムロとの連携で攻略できることが記されています。併内奔太氏との会議でまとまりました。

ジオンダンジョン
アルガス騎士団

1.1.1 アルガス



1.1.2 ムンゾ



2.1.1 アルガス騎士団

2.1.1.1 アルガス

2.1.1.1.1 アルガス



2.1.1.2 ムンゾ



光の騎士

[SDガンダム外伝]の第4弾。ボスキャラを創り、次のステージへと進むアクションゲームがモチーフ。そのため、敵の本拠地にディターン(魔塔)が設定され、その最上層にラスボスであるジークジオンが待ち構えている構図です。新機、設定といった要素よりも、より多くのキャラクターカードを出す方向で構成されました。

初稿デザイン



カードイラスト



ジオン族モンスター

ムーア群で、騎士ガンダムを待ち構えているモンスター。

カードイラスト表題



怪鳥ガウワ



モンスター
モールアップ

Creator Comment

騎士がメインであるため、モンスターはどうしても後回しになってしまいます。当時は、MSの種類も今ほど多くなかったため、騎士のモチーフとなるべく使えないようモチーフ選びにも苦労しました。

闇の皇帝ジークジオン

魔王サタンガンダムや伝説の巨人、ムンゾ南園を利用して、スタアアカワールドを支配しようとしていた真の黒幕。サクレロがモチーフということで、初期デザインではサクレロらしい表情が強調されていたが、決定デザインではラスボスに相応しいより悪態な表情になりました。

背面デザイン

《ジークジオンの後姿》



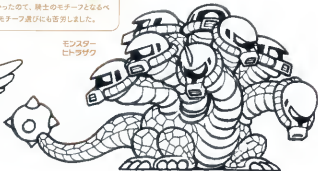
・カマ付止

口の位置でつぶして下さい



・カマ無し

モンスター
ヒトラザウ



モンスター
レーザーキャプラン

カードファイル用 イラスト

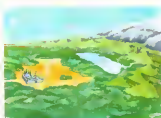
「ラクロアの勇者」と「伝説の巨人」のカードダス専用ミニアルバム「究極之巻」用に描かれたイラスト。カードダスのファイルであると共にストーリーや謎解きの解説もされています。ここでストーリーを紹介するにあたって、構成を手助けた松山氏たちが各場面をセレクト、題意を手掛けています。カードダスに収録したオリジナルのストーリーのビジュアルは巻外と少なく、貴重な資料でもあります。



+ Check it!! +

カードダス裏面用イラスト

「ラクロアの勇者」と「伝説の巨人」のカードダス裏面用に描かれたイメージポート。ラクロア王国からマナガンダムまでの全巻が描かれた「ラクロアの勇者」用のイラストと、ラクロア城からマナガンダムまでの全巻が描かれた「伝説の巨人」用のイラスト。「SDガンダム外伝」のカードの裏には舞台の全景が描かれており、当初はラクロア城から四方に伸びた道から、ザン地方の4つの国に向かうという想定でした。



SDガンダム外伝の新機軸・機兵

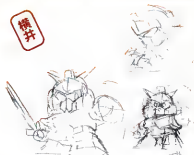
「SDガンダム外伝」の第3作目。「円卓の騎士編」を経て、より子供たちが驚く仕掛けとして、巨大なロボットを登場させようという伴内井太氏の指示の下、まったく新しい巨大なSDガンダムのデザインが生まれることとなりました。



ラフデザイン



機兵



聖機兵ガンレックス

大きな機械の兵だから「機兵」、その中でも特別なものだから「聖機兵」と名付けてデザインを構築。外伝世界の巨大なガンダムということで、伝説の巨人サイコゴレムのディテールを基にデザインが構築されていきました。

Creators Comment

実は当初のラフは、もっと等身の高いリアルなMSに近いものでした。

松山氏のラフデザインを基に、横井氏も聖機兵のデザイン案を構築。こちらは、振舞の仕方や戦術ポーズを中心に描かれています。



カラーリング案



聖機兵ガンレックス



聖機兵ガンレックス

巨大な兵器ということで、騎士との差別化を考えながら作られたというカラーリング案。RX-78モチーフであるものの、そのままの配色では騎士と同じに見えてしまうため、発掘された古代の兵器ということが思われるための色でまとめられました。ポイントの白をどの程度入れるかで2案作られました。

聖機兵ガンレックス(封印状態)

カラーイラスト



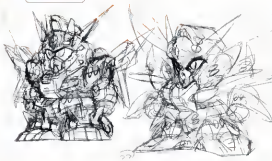
聖機兵ガンレックス(発動状態)



選定のためのアイテムが必要という設定が作られ、封印状態と発動状態の2種類のイラストが制作されることになったガンレックス。封印状態は尚ほめがしきを出すため、通常のプライラストではなく、マーカイラストとなっています。

聖機兵ガンレックス (解放状態)

ラフデザイン



機体のレベルに応じて、進化するガンレックス。第2段階の解放状態では、腕の内蔵から光のランスが出現し、真アーマーが光の盾となります。

Creature Comment

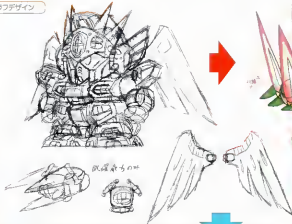
この進化の過程をカードで見せることは難しいですが、劇場版のアニメで再現されていたので子供たちにも伝わったのでは。

色指定



聖機兵ガンレックス (飛翔状態)

ラフデザイン



3段階目の進化としては翼が生え、飛行能力を得るというもの。ランスも3本にパワーアップし、盾は前弾で手に入れたアイテム「自食の盾」になっています。

Creature Comment

第2段階でZガンダムの特っぽいので、この第3段階ではVガンダムっぽくし、ガンダムらしいパワーアップ感を入れました。

色指定



真聖機兵ガンレックス

ラフデザイン

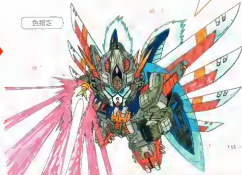


バーサロードスベリオルガンダムの誕生によって、真の究極を遂げたガンレックスの姿。

Creature Comment

真聖機兵は「真」ということで、これまでの延長線上のパワーアップとは違うところを見せるため、非常に悩みました。通常のガンダムマスクとは違うものにすかなど、色々試行錯誤を繰り返した末、シルエットを大きく変える方向でまとめました。

色指定





騎士ガンダム GP01

「聖機兵物語」の第1弾「機魂の聖機兵」にて登場する騎士GP01初登場時の姿。この後のGP01のデザインは横井氏が手掛けていますが、こちらは植山氏がデザインしたもの。この案では、キャラクターを含め多くのデザインを植山氏が手掛けています。

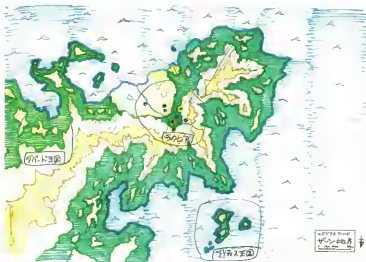


重騎士ガンダム GP02

騎士GP01同様、「機魂の聖機兵」にて初登場する騎士GP02のイラスト。こちらも植山氏によってデザインされ、後の姿を横井氏がデザインしています。黒のスラスターを顔にアレンジし、重装甲の騎士としてデザインされています。

スタ・ドアカ ワールドマップ

ラクロア王国、ブリテイス王国、ダバード王国、外伝の舞台となった三国の位置関係をイメージして描かれた地図。あくまで物語を制作するためのメモとして描かれたものであり、公式設定として描かれたものではないそうです。ヨーロッパの地図を180度回転させたイメージで描かれており、ブリテイス王国はイメージ元でもあるイギリスにあたる位置に描かれています。



Check it!!

未登場キャラ

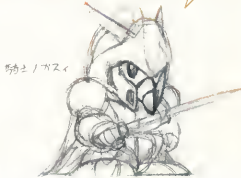
特に登場の予定がなかったわけではありませんが、今後の展開も踏まえて植山氏が独自にデザイン案として描いていたもの。当時外伝のカードダスは3カ月おきの発売であったため、イラストに使える日数は約1カ月でした。

Creators Comment

1ヶ月の中で様々なデザインを出していかねばならなかったため、ストックとして書き留めていました。



騎士プラス



騎士ノガスイ

再び始まるSDガンダム外伝

2007年より始まった復刻版シリーズでの新規描き起こしを経て、2013年の携帯ゲームから「SDガンダム外伝」の新規イラスト制作の流れが始まりました。人気キャラクターの新たなイラストだけにとどまらず、新規キャラクターを生み出すところまで大きく広がっていました。

ナイトガンダム
カードダス戦記

2013年よりサービスを開始した携帯ゲーム。「SDガンダム外伝」の物語をベースに展開されました。これまで描かれたカードイラストの他、このゲームのために多くの人気キャラクターが新たなポーズで書き起こされました。また、イベントでは当時では描かれなかった新機種のサイドエピソードも公開され、多数の新規キャラクターもデザインされています。

皇騎士ガンダム
【無限疾駆】

西より攻撃を繰り返す皇騎士ガンダムのイラスト。

Creators Comment

最近のイラストは、キャラクターを指定されて書かれますが、特にポーズを指定されないものが多いので、当時よりもダイナミックなポーズになるよう意識して描いています。

イラスト原画



イラスト



ラフデザイン



色指定



アルカス騎士団【集結】

騎士アレックス、新士セータ、騎士ダブルセータ、法師士二ユーというアルカス騎士団の特殊色イラスト。

Creators Comment

当時は一枚のフラシイラストとして仕上げてもらうため、裏面もエフェクトを含めて一枚絵で仕上げていましたが、最近はデジタル彩色で仕上げてもらえるので、エフェクトを別に描いて後から合成できるので楽になりました。



カラーイラスト

ラフデザイン



機兵ド・ズーカ (ヤンナムザク)



(ジオーグ)

機兵ド・ズーカ

前作あるネオジオン族の量産型機兵。最新作が『ガンダムF91』という時代であり、モチーフに使用するMSもすべてに似ていくついていたため、同じモチーフでどう描いて見せるかを主にデザインされたド・ズーカ。おなじみのザクモチーフですが、口も2つにすることでこれまでとの違いが出ています。

敵のボス機兵としてショングをモチーフにラフデザインが描かれた機兵。他のキャラクターに変更となり、未登場となりました。

雑機兵ムアルジ

ダバード王軍の量産型機兵。ネオジオンよりも技術力が高く、操手が引き出しのコクピットに座っているのが特徴。これまでのジムモチーフとの違いを出すため、膝部を上下にしたデザインになっています。

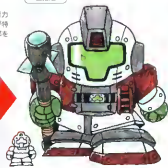
ラフデザイン

色指定

カラーイラスト



ユニオン族量産型機兵 (雑機兵)



ムアルジ

ム → ム → ム



ネオジオン族量産型機兵 (雑機兵)



ググザ

(ザク → グザ → グザ)



雑機兵グ・グーザ

ネオジオン族の機兵の中でも、最も下級の機兵で、ムアルジ同様コクピットが引き出しになっています。こちらもモチーフであるザクの膝部を上下逆にしてデザインし、名前もザクを逆にしてアレンジしたものになっています。

ラフデザイン



色指定



バーサル騎士ガンダム vs デビルマンサ

ゲームオリジナルキャラのデビルマンサも「カードダス戦記」に登場。カードダスのイラスト作業が忙しく、外伝のゲームにもほぼノータッチであったという桂山氏は、このデビルマンサを描いたのも当初の予定。

Creators Comment

デザインを見ながら、新鮮な気持ちでバーサル騎士との対決を描きました。

イラスト原画



カラーリング案



イラスト



戦士ジムストライカー 【ネメシス】

戦士ジムストライカーという名前からイメージして、カラーリング案も流石のジムストライカーをイメージして作られました。こちらのイラストはネメシスカラーが採用されました。

ラフデザイン



カラーリング案



イラスト



魔法騎士グルググ

魔法騎士ということと、魔法を使っていることを見せるため、シールドをモチーフにした武器を魔法で描いているポーズで描かれたグルググ。グルググMがモチーフのため、カラーもシールドの案で作られました。最終的には魔法弾カラーになりました。

ラフデザイン



色指定



イラスト



獣戦士ガクク

戦士ということと魔獣的な武器を持たせてデザインされた獣戦士。ドバイはモチーフの牛も、獣戦士らしく荒がる猛牛としてデザイン。ゲームの敵キャラは、特にストーリーが設定されているわけではないので、希前からのイメージでデザインされています。

ナイトガンダム パズルヒーローズ

2014年にサービスを開始したアプリゲーム。新旧「SDガンダム外伝」のキャラクターが多数登場。既存のイラストに加え、このゲーム用にも新規のイラストが追加されました。パズルゲームということで新機軸ストーリーは用意されていないものの、トラマを感じさせるイラストなども多く作られました。



武闘家ネモ

イラスト



武闘家ネモ

57

黄金の騎士

イラスト



黄金の騎士



剣の振る方向を変えた2案が提案された黄金の騎士のラフ

Creators Comment

一部が覆って隠れているため、正面で見栄を切っている左のラフの方がカッコいいと思いましたが、実際に選ばれたのは右のラフでした。

宿屋ミライ



ラクロア王国にある宿屋の女将。夫のブライトが失踪しているのかという設定も近海のゲームなどで民衆になりました。

戦士ヤザン



「アルカス騎士団」に参戦した騎士ラムロと戦士ヤザンのイラスト発表。天馬ホワイベースを駆って戦う勇ましい騎士ラムロや、カギ首で攻撃を仕掛けようとする戦士ヤザンなど、真面目な表情が特徴的なデザインが描かれています。

Creators Comment

昔はスケジュールに追われる日々でなかなか一枚一枚にこだわっている余裕もなかったため、こんなに時間をかけた絵は描けませんでした。

騎士ラムロ & 天馬ホワイベース



イラスト

Check it!!

イベント限定コスチューム

クリスマスイベント用に描かれたサンタコスチュームの騎士セイラ。天馬ホワイベースもトナカイの衣装をしています。



ナイトガンダムカードダスクエスト

カードダス(SDガンダム外伝)にスマホやPCで遊べるゲームを追加して、2015年より発売された連代版のナイトカードダス。復元イラストのカードの他、新規イラストのカードも投入。また、購入で手に入るカードの他、ゲームイベントをクリアすることでもらえる新画イラストのカードもありました。

ラフデザイン



色指定



Vアタック

騎士ガンダム、騎士ガンキャノン、機密ガンタンの合体攻撃。当時はカードバトルの要素として考えられていたものが、西暦世紀の魂を忍びてカードイラストになりました。仕上げがデジタル系色になったことで、一枚絵としては仕上げずにパーツごとに分割してクリーンアップ。

カードイラスト



ラフデザイン



黄金の騎士

メガ・バズーカ・ランチャーをモチーフに、魔法剣を撃つ黄金の騎士。完成したイラストでは、より形状がわかるよう、魔法剣を撃つ自前の状態で描かれました。

ラフデザイン



カードイラスト



イラスト原画



エフェクト



モンスター ドライセンシュタイン

『騎士ドライセンが宿の魂を吸収してパワーアップした』という提示から改変人間、フランケンシュタインの怪物などをイメージして、デザインされた三頭ロボの強化形態。

ジークジオン ギガンテス

ジークジオンのパワーアップ型ということで、胸にある紋章を飛び出させて内なるパワーを放出しているイメージでデザインされています。紋章はエフェクトとして兼ねるため、別に描いたものを重ねる形で描かれました。

新約SDガンダム外伝のデザイン

復刻カードダスの好評を受けて、2013年より展開している「新約SDガンダム外伝」シリーズ。「新SDガンダム外伝」の続編にあたる物語で、これまでに登場したキャラクターの一部も成長した姿で登場します。松山氏はデザイナー兼イラストレーターとして参加。モンスターを中心に多くの新キャラクターをデザインしています。

プリズン指定



■ カバン地獄

拳聖ネモ
2013.5.25
TOM

倉指定

拳聖ネモ
2013.5.25
TOM

カードイラスト



拳聖ネモ

「SDガンダム外伝」の時代から、かなりの時間がたった「新約SDガンダム外伝」の世界。そこで数多くの年を取った状態のネモという設定があってデザインされたもの。

Creators Comment

かなり年を取った状態で描きました。最近はこの姿になる前の拳聖ネモというも描かせてもらいました。昔デザインしたキャラの年を取った姿を新たにデザインするのも結構楽しいですね。

ラフ



前面



カードイラスト



錬金術師ラスヴェート

当初は指示を出しているポーズでラフを描いたのですが、錬金術師ということで術を使っているポーズに修正されました。

Creators Comment

実は、ラスヴェートよりも後ろで隠れている市井の人たちを描けたのがうれしかったです。

前面

錬金術師
ラスヴェート
2013.6.20
TOM

カードイラスト



隊長ギャンパン

『マガンダム』のキャラクターもチームに加わった「新約SDガンダム外伝」。ギャンパンは、プリティス主団の機兵隊長として登場しました。

Creators Comment

手袋や履は、某有名マンガ家さんのイラストを意図して描きました。

カードイラスト

将機兵
エクプリス・
プロヴィデン

常駐騎士シナンシュの機兵として公募したデザインの募集秀作品。松山氏がカードのイラストとして仕上げました。

Creators Comment

公募デザインは投稿者の意図をくみ取りながら、デザインを変えようによりカッコよく見えようという気をつけて描いています。

ラフ

将機兵
エクプリス・
プロヴィデン
2014.5.27
TOM

マーマンゾノ & 大王グーン

『新約SDガンダム外伝』新シリーズ
第1弾に登場する大王グーン。

Creators Comment

ダイオウイカのプームもあり
映像資料を見ながら描きました。
巨大な目に見える部分
がポイントです。



モンスター クラブマヒーロ

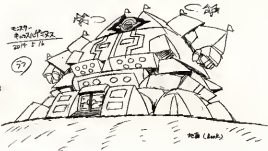
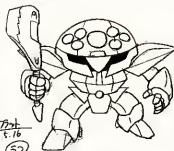
第1弾では、海賊船と一緒に多くの
海のモンスターをデザインした椎山
広。クラブマヒーロは、シオマネキ
をイメージして、右の爪を大きくデ
ザインされています。丸いトーム状
の顔も特徴になっています。



+ Check it!! +

モンスターのラフデザイン

『新約SDガンダム外伝』は、世界観にはタッチしておらず、デザイン&イラストのみの参加であるため、その名前とモチーフMSから想像してデザインしていったという椎山広。しかし、極端となるスグ ドアカワールの世界観を作った椎山氏だからこそ、そのテイストのまま新たなキャラクターたちを生み出すことができるのだろう。



ラフデザイン



新生スダ・ドアカ ワールドの騎士たち

『新約SDガンダム』では、『マガンダム』の他、『ガンダムUC』『ガンダムSEED』がモチーフに加わっています。近年がMSの種類も多く、モチーフが雑なことほとんどないため、アレンジを加えずききょうようデザインされています。



魔人騎士Sガルス

『ナイトガンダム物語』に登場する魔人騎士ガルスが、ファントム化してよみがえったという設定でデザインされたSガルス。モチーフがシュンゾルムガルスとなったため、それに合わせて彼も豪華な騎士としてデザインされています。

カードイラスト



ラフデザイン



色指定



復讐者剣士シグー

第2弾『美少女戦士』に登場する戦・アンチユニオン軍の騎士、元アルガス騎士団の騎馬隊隊長だった男。モチーフであるシグーらしさを残すようにデザインされています。

Creators Comment

ガンダムSEED。モチーフの外伝キャラも、新約が狙となるため、新鮮な気持ちで取り扱いました。

カードイラスト



ラフデザイン



色指定



ラフデザイン



色指定



シグーと同じアンチユニオン軍の騎士で、元ユニオン軍。

ラフデザイン

モンスター
ファントムヤクトドラゴン色紙を絡め
デザインロー

復活したムンゾ帝国の モンスターたち

『新約SDガンダム』の物語では、「アルカス騎士団」に登場した騎士バウが密かに復活し練習していた。そのため、完結編となる新ストーリー第4弾「新王光臨編」では、ムンゾ帝国のキャラクターたちが数多く登場する。その復活したキャラクターたちのデザインも、オリジナルのデザインを手出した松山氏が担当しています。

ファントムヤクトドラゴン

『アルカス騎士団』に登場したヤクトドラゴンが、ファントム化してふりがった姿。元のデザインから少し離れたようにするため、脚を変えずに描いたラフもありましたが、パワーアップバージョンということで、後に最終のパーツを付けた形になりました。

カードイラスト



ラフデザイン

モンスター
ファントムドライセン

ファントムドライセン

ムンゾ帝国、三魔館の一人・騎士ドライセンがファントム化して復活した姿。ファントム化した三魔館ボスには、数に匹敵した戦術的のパーツがつくことが追加されたため、ラフにはまだ描かれていません。旧キャラクターのパワーアップということで、より騎士らしいアクションポーズで描かれています。

カードイラスト



ラフデザイン

モンスター
ファントム
メデューサキュベレイ

ファントム メデューサキュベレイ

ファントムドライセンと同じく、三魔館ボスの一人・メデューサキュベレイがファントム化して復活した姿。元がハマーン機カラーのキュベレイがモチーフであったため、当初はMk-Ⅱのブル機カラーで色指定が作られました。最終的には赤いブル機カラーで決定になりました。

カードイラスト

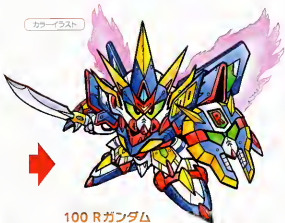


公募デザインのクリーンナップ

「スーパーディフォルメガンダムワールド」の後を受け、1993年より展開されたガシャポンシリーズ。塩ビの本体に、プラ製のパーツを装着する仕様となっています。このデザインコンテストの入賞作品は松山氏によってまとめられました。



カラーイラスト

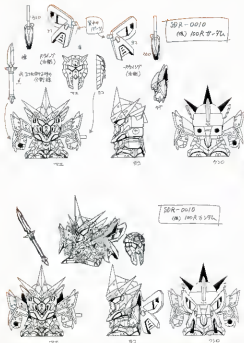


100 Rガンダム

「コミノクボンボン」で行われた「SDガンダムR」デザインコンテストの最優秀作品。商品として立体化するため、松山氏がデザインを商品用にまとめました。立体化用の図面と、ディスプレイバزلやミニブックに掲載するため、カラーイラストも松山氏が手掛けました。



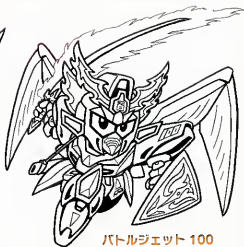
図面



スーパーRガンダム 100



「SDガンダムR」デザインコンテストの入賞作品。100Rガンダムのように商品化はされませんが、松山氏によってイラストが極め尽くされ、図面などとして紹介されました。公募デザインは、選りくかれた子供たちのデザインラインを基にしながら、立像化やイラストなどの形にまとめられています。



バトルジェット 100



今石 進

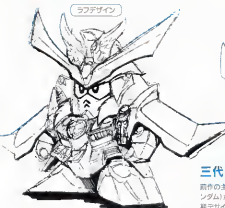
SUSUMU IMAISHI

プラモデル「88戦士」シリーズのデザイン、イラスト、コミックワールドなどで知られる今石氏。本書は第2弾ということあり、88戦士のデザインに止まらず、ガシャポンのデザインやゲームのパッケージデザインなど、これまであまり表に出ていない今石氏の隠された一面を紹介します。

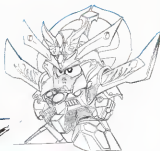


SD戦国伝のデザイン

第1作「武者七人衆」は、横井氏が主人公の武者たちをデザインし、今石氏はサブキャラクターを中心にデザインしました。第2作目となる「風林火山編」からは、メインキャラクターを含めたほぼすべてのデザインを今石氏が担当しました。



ラフデザイン



決定稿

SD戦国伝 風林火山編

「武者七人衆」から約15年の物語で、七人衆のキャラクターたちが出世、パワーアップして数種。新たな主人公たちと、その脇を囲める前作の主人公たちという構成で、さらなる人気を得た作品です。

Creators Comment

精太のイメージそのままにパワーアップさせたので、さほど苦労はなかったです。精太では純羅四郎(オランオン)が小さかったため、こちらに付属する純羅四郎(スーパーオランオン)は熟季になるようにしました。

三代目頑駄無大將軍

前作の主人公・武者頑駄無(ムシヤガンダム)が大將軍へと出世した姿。初稿デザインでは、初代大將軍のイメージを取り入れ、光輪を新装したデザインになっています。大型商品の発売予定がなかったため、本商品のみで賞賞に見えよう、メッキとなるクワガタが大きくデザインされています。



初稿デザイン



ラフデザイン



決定稿



決定稿

二代目将頑駄無

武者精太(ムシヤセータ)の出生した姿。新生頑駄無軍団を指揮する名將です。



頑駄無副將軍

三代目大將軍の弟・真丸(ノーマル)が出世した姿。副將軍影相と、世を恐るべきの姿として彫影のデザインも描かれていました。こちらは新生十兵衛のデザインを盛り込んだ、横井氏デザインの柳生廣兵衛が採用されました。

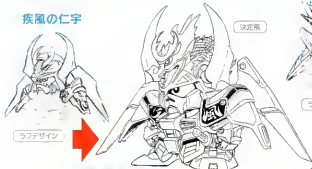
武者吏・我隨

新生武者五人衆の一人としてデザインされた吏・我隨。前作にも登場した吏・我隨のパワーアップした姿ですが、新義のキャラクターとして武者面龍主(ムシヤプラス)が採用されることになり、このデザインは未登場となりました。

風林火山四天王

武者七人衆の残る4人。仁宇(ニュー)、摩亜屈(マークツー)、駄舞留精太(ダブルゼータ)、赤崎(サイコ)がパワーアップした姿。「風林火山編」ということで、それぞれ風、林、火、山の部を主題でデザイン、成形色を変更した本体とセットになって発売されました。一番目立つ所と特徴を基更することで、新しいシルエットになるようデザインされています。

疾風の仁宇



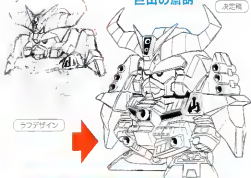
火炎の駄舞留精太



密林の摩亜屈



巨山の赤崎



+ Check it!! +

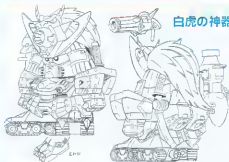
武者たちのパワーアップパーツ

武者たちをパワーアップさせる神装として、パーツのみで発売された「天降の神器」「夢魘の神器」「魔獣の神器」に続いて全産された神器。駄舞留精太、赤崎、百土貴(ヒャクシキ)のパワーアップパーツとなっています。

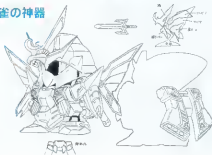
Creators Comment

白虎の神器は、横井君がマンガで描いた「永上駄舞留精太(サイジョックダブルゼータ)」のイメージから膨らませてデザインしました。

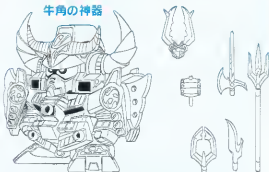
白虎の神器



孔雀の神器



牛角の神器



駄舞留精太は虎、赤崎は牛、そして百土貴は孔雀をモチーフにした神器を装備してパワーアップさせるアイデア。

新SD戦国伝 地上最強編

武者の顔に加え、中国をイメージした影舞乱夢(エイブラム)とインドをイメージした原田火徳(アルビオン)を加えた三族の戦士たちが活躍する物語。三族それぞれ3人のキャラクターを強化化し、その3族並みに連携した遊びができるように考えられています。影舞乱夢の3人に続いて、今石氏によってデザインされたものが、武者の顔のキャラクター3人になります。

武者衛府弓銃巻

ラフデザイン



決定稿

試勇形態



強化形態



最強形態



武者激闘頑駄無

ラフデザイン



決定稿

試勇形態



強化形態



最強形態



武者全武装頑駄無

ラフデザイン



決定稿

試勇形態



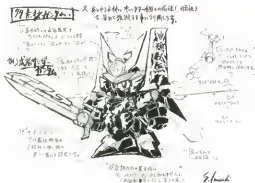
強化形態



最強形態



最終形態に目を転じて武者形態(武者形態)となるこれまでの武者から発展させて、顔の組み替えにより強化形態、さらに伸張のパーツを使用することで最終形態になるという3段階のパワーアップ形態が用いられました。ギミックが多くなったため、デザインをまとめるのに苦労したそうですが、最終的には初期のデザインイメージを大きく取り入れることなくまとめられています。最終形態が総重量の制限、格闘重視の全試遊という方向性になったため、この2人はモチーフを入れ加えて最終デザインとなりました。



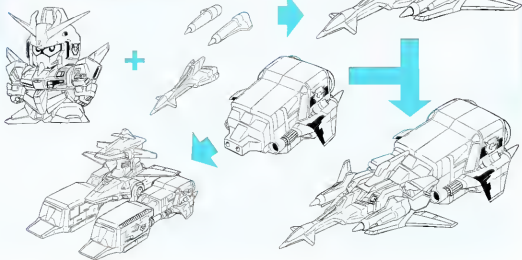
1997年新武者コンセプトデザイン

BB戰士の企画は、新しい要素を盛り込もうと常に新しい方向性を探りながら作られています。こちらは「亂闘大將軍」のシリーズコンセプトが決定する以前に今石氏によって描かれたもの。試作の要素よりも、メカ的な要素が前面に押し出されたもの。当時の新たなガジェットとしての携帯電話やノートパソコンを組み合わせたものなど、様々なアイデアが入れられています。

+ Check it!! +

BB戦士提案用アイデア「Gフォース」

GARMs展開以前に、武者、騎士とは別に新たなSDガンダムを展開しようとデザインされたもの。Zガンダムと武装を組み合わせることでウェーブライダーのような飛行メカに成形。その後部にはコンテナが合体します。全5種くらいはラインナップが想定され、5体分のコンテナパーツを合体させることで小ワットベースのよりなお戦艦に合体するように考えられています。



BB戦士 ムシャジェネレーション

「武者」を戦兵のような巨大な人型兵器とすることで、これまでのキャラクターからメカとしての武者という差別化を狙って展開されたシリーズ。ラストでは、意思を持った武者となることで、これまでの武者へとつながる武者シリーズの前世的なエピソードとなりました。

イメージラフ



© 2000 G.S. All Rights Reserved. 主幹: 石川 雅之

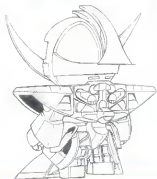


武者ターンエーガンダム

2000年に展開した「ムシャジェネレーション」は、Gジェネレーションのキットと造型を共用する形で作られることが決定し、今石氏が主人公である武者ターンエーをデザインしました。ノーマルとバーストを共用するため、一部のパーツで武者らしさを強調するようデザインされています。後に巨大な人型兵器という設定になったため、決定稿では種がなくなりました。

② ジム・バレルとジム・クワールを
あつら。
(先んじて検討?)

ラフデザイン



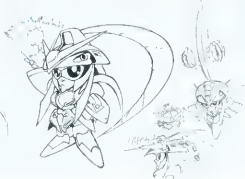
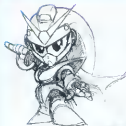
① 頭・顔部



Check it!!

女性型ガンダム

「ムシャジェネレーション」の企画初期は、「月から来た敵に對抗する世界各地のガンダムたち」というコンセプトでデザインされていました。主人公以外の商品デザインは、吉澤氏によってデザインが決められていたため、今石氏はイメージボードなどを作成。また、マンガに必要になるかもしれないと、女性型ガンダムのデザイン案などが出されました。



ジービーグルのデザイン

ノーマルワールドにも新しい変形や遊びの要素を付加して、新たなシリーズを作ることを目指して生み出されたジービーグル。第1弾アイテムには、戦艦をいうキーワードが与えられ、今石氏によってデザインの基礎が作られました。

BB戦士ジービーグル SD大戦艦編

「ウイングガンダムを戦艦にする」ということで、パート形態を基本にしつつ、新造パーツで戦艦形態となる方向でデザインは進められました。戦艦であることから、その巨大感を出すため、ガンダム本体にも大規模なディテールアップを行いデザインされていました。

イメージラフ



ラフデザイン



Creators Comment

少ないパーツで戦艦に見せる点が苦労しました。

ウイングガンダム

戦艦本体の他に、乗員となるミニSDフィギュアも付属することが決定し、戦艦用として追加できるパーツが少なくなりました。

パート形態



戦艦形態



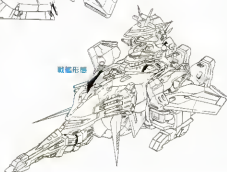
決定稿



パート形態



戦艦形態



No. 3 SUSUMU IMAISHI TECHNIQUE

ゲーム企画用デザイン

同じシステムでありながら、登場するキャラクターを変えることで別パッケージの商品となる今ではおなじみのゲーム。その「武者」と「騎士」を今石氏、横井氏がデザインして企画が作られました。

SDガンダム英雄伝

1999年、ゲームホーイズトを想定して作られた企画メモ。実際に発売された同名の作品との関係性は不明ですが、こちらの企画メモも「SDガンダム英雄伝」となっています。その後の作品に活かされた要素なども踏まえています。

第1稿

「武者五人衆」をモチーフに、新しいキャラクターとしてデザインされた5人。まだどのような形でゲームに落とし込まれるかの明確に決まっていなかったため、BG戦士と同じような感覚で描かれています。

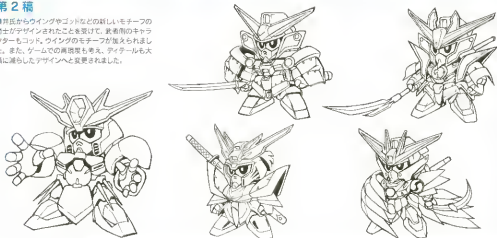
Creators Comment

ここでリメイクデザインしたニュアンスは、後の「武者群伝」のデザインにもつながっているかも知れません。



第2稿

横井氏からウイングやゴッドなどの新しいモチーフの騎士がデザインされたことを受けて、武者風のキャラクターもゴッド、ウイングのモチーフが加えられました。また、ゲームでの再現度も考え、ディテールも大幅に減らしたデザインへと変更されました。



SDガンダム英雄伝キャラクター

武者五人衆

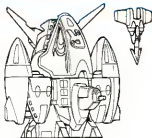


騎士モックラ



Creators Comment

海洋ものとさええば「シャークマウス」のイメージがあり、デザインに盛り込みました。



アサルトファイターガンダムR (4)

アサルトファイターガンダムR

宇宙戦闘機へと変形するRガンダム。有名な宇宙戦争映画の機体がモチーフと恐れがちですが、後面にもコクピットがデザインされており、実は「Xホバー」。



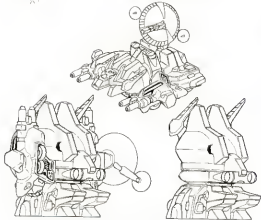
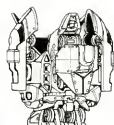
サブマリンガンダムR

潜水艦をモチーフにした形態に変形するRガンダム。



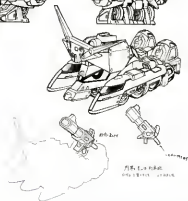
スーパートレインガンダムR

トリプルトレインモードへと変形するRガンダム。腕をはずすことができない仕様のため、3面が横並びにつながったデザインにまとめられました。



バラバラガンダムR

異世界映画でおなじみの戦車をイメージした形態に変形するRガンダム。子供に人気のありそうなネタは、どんどん盛り込んでデザインされました。



イラストレーション

デザインだけでなく、多くのイラストも手掛けている今石氏。ここでは、代表的なBB戦士のパッケージ以外で今石氏が手掛けたイラストを紹介します。



Creators Comment

まだアニメのセル塗りには慣れてなく、影指定に苦労した覚えがあります。



原画

「コミックワールドウルトラスペシャル」裏表紙用イラスト

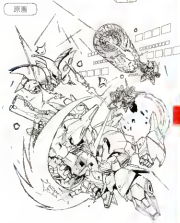
BB战士の戦況に描かれたコミックワールドを単行本化した際に描き起こされたイラスト。表紙が「新SD戦国伝」の頑駄無大光帝であったのに対し、裏表紙はノーマルワールドのカンダムが集合で描かれています。この時はまたZガンダムがBB战士化されていました。



影指定



色指定



原画



イラスト

SFCソフト「機動戦士SDガンダム2」パッケージイラスト

Zガンダムのラストバトルをイメージしたイラスト。

Creators Comment

ゲームのパッケージは、「こういうキャラクターで描いてください」というオーダーがあるため、それに即して構図案を出し、仕上げています。

GBソフト「SDガンダム外伝ラクロアンヒーローズ」パッケージイラスト

「ラクロアの勇者」をモチーフにしたゲームのパッケージのため、主人公の騎士ガンダムと竜戦サタンガダムをメインにした構図になっています。

Creators Comment

当時は仕事も多く、その時に手の空いている人が描いて仕事を回してきました。でも、「戦国伝がメインの自分に、なぜ外伝ゲームのパッケージがくるんだろう」と思いつながら描いていましたね。



完成イラスト



原画



単体イラスト



原画



「まちがい探し」用イラスト

BB战士のキャンペーングッズとして用意されたまちがい探し用のイラスト。まずは正解のこの原画を仕上げた後、切り貼りでまちがひバージョンが制作されました。

「風林火山編」用イラスト

試合元尹驥主(ムシャアレックス)たち新主武者五人衆と若松龍旗(ワカサグト)率いる龍軍団の戦いを描いたイラスト。

Creators Comment

この頃は、宣伝用素材など様々な用途のイラストも描きました。

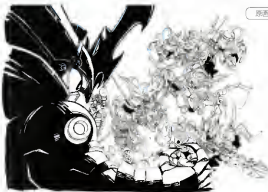
イラスト



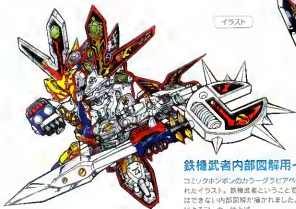
展示パネル用イラスト

1997年のホビーショーで展示されたイラストの原画。BB战士10周年ということで、これまで展開された「SD戦国伝」の全8作品(武者七人衆編〜「武神輝羅殿」を、それぞれ1枚のイラストに仕上げて制作されました。セル彩で仕上げられており、その影画定は富氏が担当しました。

原画

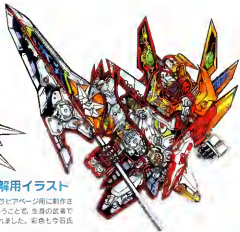


イラスト



鉄機武者内部図解用イラスト

コミックボンボンのカラグラビアページ用に制作されたイラスト。鉄機武者ということも、生身の武者ではできない内部図解が描かれました。彩色も今石氏によるマーカー仕上げ。





騎馬ブレイカー

モーター駆動のマシン2台を騎馬競技場(フィールド)の上で戦わせるバトルホビー玩具。三國伝に登場する馬に装甲を付けた騎馬に、武將が乗ったデザインになっています。TVアニメ「SDガンダム三國伝 Brave Battle Warriors」では、アニメオリジナルの白馬種として登場しました。商品は主要キャラクターである劉備や曹操、孫堅などがラインナップされています。



イラスト
鬼牙装闘龍ガンダム
+白銀流星馬



龍装劉備ガンダムVS 呂布トールギス 騎馬対決セット

劉備と呂布に騎馬競技場を加えたセットアイテム。イラストは半体売りの劉備、呂布と同じものが使用されています。イラストはKoma氏によるもので、今石氏は仕上げの一部を担当。

Creators Comment

当初は、仕上げの手伝いのつもりだったのですが、スケジュールの問題もあり、結局やりもすべて自分で担当することになりました。

鬼牙装闘龍ガンダム +白銀流星馬

雷装張飛ガンダム +白銀流星馬

開発、張飛は今石氏が原案から担当。「68戦士三國伝」のパッケージイラストを担当されていた今石氏ですが、アニメ「SDガンダム三國伝 Brave Battle Warriors」のプラモデルでは、3DCGとなっていたため、今石氏が鬼牙装、雷装とパワーアップしたこの姿を描いたのは、この商品が初となっています。

Creators Comment

キャラクターも把握しているので、あまり悩まずに作業できました。

雷装張飛ガンダム +白銀流星馬



ラフ

紅蓮装魯操ガンダム+絶影

イラスト



猛虎装孫権ガンダム+白銀流星馬

ラフ

イラスト



趙雲ガンダム+飛影閃

イラスト



曹操、孫権、趙雲のイラストも今石氏が担当。この商品では、武器もエフェクトと一体で成形されているため、イラストもそのイメージで描かれています。また、動かし難い武器であるため、イラストをプレさせた加工もポイントです。また趙雲の飛影閃がアニメに登場しています。

未商品化パッケージイラスト

騎馬ブレイカーは、7種のキャラクターと騎馬戦技編、セット商品という展開で終了しましたが、その後の展開も想定されており、その商品用にパッケージイラストまで制作されたものがあります。ここでは、制作されたものの商品が未発売となったため、これまでに仕出ることがなかった今石氏による貴重なパッケージイラストを紹介します。

ラフ



イラスト

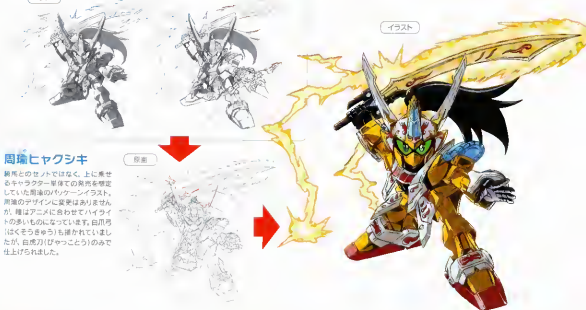


龍装劉備ガンダム+白銀流星馬
雷装張飛ガンダム+白銀流星馬
鬼牙装關羽ガンダム+白銀流星馬
3体セット

劉備、張飛、關羽の3点をセットにした商品のパッケージ用に描かれたイラスト。3人をバランスよく配置するため、セット商品用のイラストが作られました。商品は未発売となりました。劉備を中央正装に配置、張飛と關羽を左右に配置する構図を想定して描かれています。単体売りの劉備の原画は今石氏の担当ではなかったため、龍装になった劉備は、これが初めて描かれたものになります。

ラフ

イラスト



周瑞ヒャクシキ

騎馬とのセットではなく、上に乗せるキャラクター型像での発売を想定していた周瑞のバリエーションイラスト。周瑞のデザインに変更はありませんが、種はアニメに合わせてハイライトの多いものになっています。白刃牙(はくそうぎやう)も描かれていましたが、白刃刀(びやっことう)のみで仕上げられました。

龍装對備ガンダム

キャラクター単体での発売も予定していた騎馬ブレイカーの對備のバンクーージイラスト。試案を変更して発売する予定でしたが、発売は見送られました。商品の武器の形状は変わりますが、あくまでも秘技の星龍斬がモチーフであるため、星型のエフェクトが目立つように描かれています。



ラフ



イラスト

紅蓮装曹操ガンダム

こちらも武器の形状を変更して発売する予定であった曹操のバンクーージイラスト。騎馬ブレイカーは、相手にぶつけて押し出すゲームのため、鉄馬から飛び出す手持ちの武器の形状で様々なバリエーションが考えられていたようです。



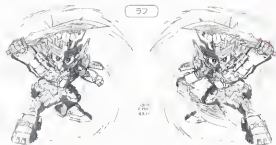
ラフ



イラスト

猛虎装孫權ガンダム

キャラクター単体での発売予定であった孫権のバンクーージイラスト。付属する武器のエフェクトに合わせて、円を描いたポーズでラフが描かれています。BB戦士としても発売されていないキャラクターのため、今石氏のイラストとしても非常にレア。



ラフ



イラスト

コミックワールド

BB戦士の取説に掲載されているマンガ・コミックワールド。今石氏の代名詞の一つでもあるこのコミックワールドは、現在発売されているBB戦士にも掲載されています。

コミックワールドが
できるまで
Ver.デジタル

発売から30年を超えるBB戦士シリーズ。その歴史でマンガを描き続けている今石氏ですが、そのツールはアナログからデジタルへと移り、制作の手法も変わりました。ここでは、デジタルの手法を多く使ったコミックワールドを題材に、デジタルになって変わったこと、またアナログ時代から変わらないことを紹介しながら、今石氏のコミックワールドが完成するまでの流れを紹介します。感覚的には「ビックリするくらい昔と変わらない」という今石氏の制作方法とは……。

22年ぶりの続編 !!

1990年に描かれたコミックワールド、騎士ガンダムの第1話にあたるPART37と、最終話にあたるPART66。今回紹介するエピソードは、PART66の続きとして描かれています。



ネーム



「デジタルになったことで、アナログではできなかったことをやろう」というコンセプトで作られたマンガのネーム。そのため、ここで紹介するのに最も適した1話となっています。

線画



色付け（キャラクター）



色付け（背景）



基本的には線画までの作業は、アナログの時代と変わらず手描きで進めていくそうです。線画が完成するとスキャンして、彩色になります。まずはキャラクター、そして背景と色付けされています。後にデジタル加工があるため、セリフ以外にも描かれていない部分が多くなっています。

デジタルコミック ならではの効果

コピー＆ペースト



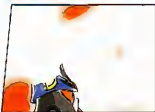
Creators Comment

ぼかしや移動フィルタの表現は、コピー機を使っても作ることが難しい表現だったので、デジタルになった効果が一層出たところです。

ぼかし



移動フィルタ



文字入れ



Check it!!

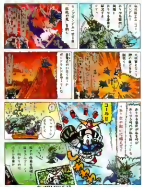


WEB限定公開 コミックワールド

2012年のレジェンドBB展覧会に合わせて、取組掲載のコミックワールドに加えて、WEB限定の盛り下ろしコミックワールドが展開されました。WEB版では、取組では描かれていない番外編のエピソードやキャラクターを紹介する内容となっています。

Creators Comment

取組掲載版はRGB変換が必要でしたが、こちらは不要のため、色調整をしなくても済むのが良かったです。



アペンデックス

ここでは、今石氏の仕事以外のデザインを紹介し、公式なデザイン案ということではありませんが、これらの存在が後の戦国伝に大きく影響を与えています。

イメージラフ



雷風頑駄無

「天下統一編」で、名前のみが登場していた二代目大將軍の出世前の姿を、今石氏がメカとして描いていたもの。2014年、二代目大將軍のレジンD&A化の際、商品として再現することが決まりましたが、今石氏は大將軍の時のイメージとあまり変わらないうえ、新たなデザインを横井氏に依頼。その横井氏のラフを元に、寺島氏が商品デザインとして仕上げました。

商品化用
イメージラフ

商品用デザイン



隼王天

「風林火山編」の終盤で名前のみがあった隼王天。風林火山四天王の誰の本来の持ち主とされる伝説の神祇的存在。あくまで今石氏が自分のイメージをビジュアル化したもので公式設定ではありませんが、その後の戦国伝世界の神祇は、このスケッチを元に考えられています。

Creators Comment

仕事の合間に「戦国伝世界の神祇とはどういうものだろうか？」と考えて描いたものです。ラガキのつもりで描いていたものが、後々の展開にも影響を与えるようになるとは思いもしませんでした。





寺島慎也

SHINYA TERASHIMA

『SD戦国伝』『BB戦士三国伝』など数多くのBB戦士のデザインを手掛けてきたデザイナー。第1弾ではBB戦士を中心に紹介しましたが、第2弾となる本書ではガシャポン戦士やちーびー戦士などの商品デザインを中心に紹介します。



ガシャポン戦士の図面とデザイン

立体化のため、正面、背面のイラストが起こされていましたが、よりわかりやすくするため三面図が作られるようになりました。しかし、三面図だけではわからない複雑な形状のものは、補足の絵も描かれます。

三面図

91年、寺島氏によって描かれたガシャポン戦士用の三面図。この頃になると三面図としてのフォーマットに合わせて製作されていましたが、パーツ数の多いキャラやボリュームのあるキャラは1枚には収まらず、2枚、3枚にまたがって描かれています。

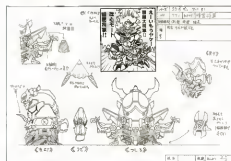
超戦士ガンダム野郎

89年よりコミックボンボンで連載されていたマンガ。ガンブラを改造してバトルを行なうマンガで、当時から人気の高かったSDガンダムが多数登場します。

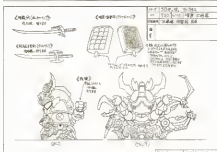
Creators Comment

カラグラフィアヘンしてBB戦士などを使った改造作例が掲載されていたため、作例に合わせて図面を記しました。

暗黒大將軍



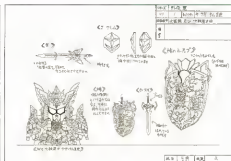
暗黒大將軍



円卓の騎士編

91年に展開されたSDガンダム外伝シリーズの第2作。この年よりSDガンダムのデザインに携わるようになった寺島氏は、横井氏のデザインしたキャラクターのガシャポン戦士版図案を多く担当しています。この作品では、横井氏のサポートとして図面だけでなく、円卓の騎士たちが持つ武器などをデザインしています。

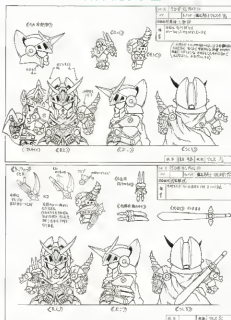
キングガンダムII世



聖機兵物語

SDガンダム外伝シリーズの第3作目。味方から敵に走り歩く機兵マールスガンダムや、ガンレックスと対になるもう一つの聖機兵ルーンレックスなど、藤井氏デザインしたキャラクターの図案を手付けられました。図面に添えられた絵がなメロが楽しいのも、香島氏の特徴で結だけではわからないキャラクター性を文章で伝えていきます。

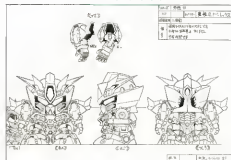
マールスガンダム



マールスガンダム(ネオジオンスタイル)



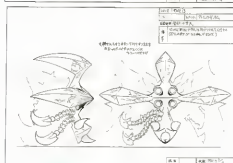
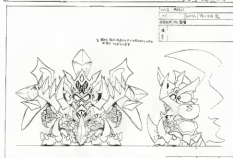
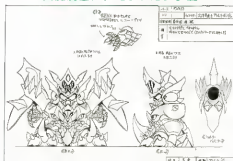
ルーンレックス



機甲神伝説

SDガンダム外伝シリーズ第4作。原作で裏の裏に隠りつづけた、絶たってしまった通常の三騎士のひとりGP02や、後が彼の魂力によって前大化した姿のアトミックガンダムの図面も香島氏によるもの。背景のユニットも巨大なアトミックガンダムは、パーツを分けて3枚の図面にして描かれています。

大魔騎士アトミックガンダム



重騎士ガンダムGP02

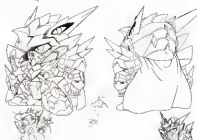


魔竜騎士ゼロガンダム

SDガンダム外伝シリーズ第5作目にあたる「ナイトガンダム物語」の第3弾「竜を鎮ぐもの」で登場する主人公ゼロガンダムの姿。角の角度やディテールの起伏など、三連画だけでは捉えにくい形状のため、パースのついた面稿も送られることになりました。

SD 2015. 9. 2

パース画



図面



龍騎士ファルコガンダム

第3弾「竜を鎮ぐもの」で「バスターランチュラの呪縛」から解放されたバスター、ゼロの父としての姿を委した月の姿。バスターと同様、寺島氏によって描かれています。

幻魔王バースガンダム

ゼロガンダムの宿敵であり、父親でもあったバースガンダム。こちらの図面とパース画は、第2弾「幻魔王の挑戦」の時のもの。大元のデザインは横井氏によって作られイラスト化されていますが、そのイラストを元に寺島氏が立体化用のパース画として図面と共に仕上げています。

図面



幻魔王バースガンダム

第3弾「竜を鎮ぐもの」に登場するバースガンダムの図面とパース画。カートイラストの作業とはほぼ同時進行であったため、横井氏のラフデザインを基に寺島氏がパース画を描き、それを見ながら横井氏がカートイラストのポーズを描いています。デザイン画の下に描かれているのは、横井氏によるカートイラストのラフです。

図面



パース画



パース画



幻魔皇帝アサルトバスター

ナイトガンダム機體のラスボスで、バースガンダムを襲っていった異の敵。V2アサルトバスターガンダムをモチーフとしながらも、おとろおとらしい怪物のような容姿となっています。両部につく巨大なバスター・ハイスランチュラと肩を合体させるなどカシャボンとしての遊びの要素も入っています。

頭部

デザイン 1

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m



前面



側面



背面



バスター



ハイスランチュラ

バースランチュラ

フルコガンダムを模した、幻魔皇帝が背に貼りつけていた謎の生命体。ガシャポン戦士での立体化を想定して簡潔にバース面が描かれたようですが、立体化はされませんでした。



バスター

デザイン 2

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m

全高: 3.18m
全長: 2.12m
全幅: 2.05m



触手のような足(触手)。全身にデザインされた風球モールドなど複雑なデザインで、バース面がなければ立体制作が非常に難しいデザインです。

バース面



Creator's Comment

背中はマントで隠されていますが、それでも通常の敵の時間がかりました。

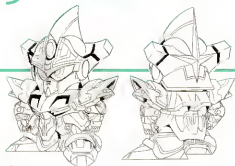
BB戦士、ちーびー戦士のデザイン

神秘騎士ネオガンダム

92年よりBB戦士に加えて、より手軽に作れる廉価版ブランドちーびー戦士が誕生しました。メインデザインが今石氏から寺島氏へと引き継ぎが行われている期間でもあります。

BB戦士
SDガンダム外伝

騎士ガンダムから、SDガンダム外伝のメインキャラクターを発見しているBB戦士。新作「聖痕兵器伝」は、ちーびー戦士のみの展開でしたが、「機甲神伝説」からは、ちーびー戦士との組み合わせで超えるBB戦士として発見されました。

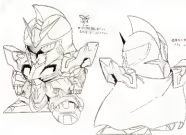


機甲神エルガイヤー

ちーびー戦士仕様のネオガンダムをボディ内部に収納できるBB戦士のエルガイヤーで、通常のBB戦士より大きなサイズになっています。「元祖SDガンダム」との差別化を図るため、あえて頭身を落としたりBB戦士スタイルでデザインされているとのこと。



構案

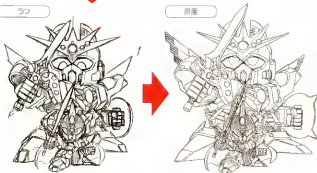
仮面騎士
(ルナガンダム)

先と腕を交換することで、ネオガンダムの兄 ルナガンダムが装備している仮面騎士が裏切れるというアイデア見のラフ。寂子の見事という設定を活かしたギミックも考えられていました。

Creator's Comment

巨大感を出すため、目線を下に向けてという案も考えました。

ブラシイラスト



ラフ

原案



パッケージイラスト

この時期からは、パッケージイラストの原案も、今石氏より引き継がれています。初期のラフでは、ドッシリと構えたものと大きくポーズを取った2案が提案されました。

聖龍機マルスドラグーン

魔龍モードから獣龍モードに転変。さらに聖龍(マルスギア)を装備することで、マルスドラグーンになるというBB戦士側のドラグーン。元祖SDガンダムよりも後発となるため、1アイテムで最終形態まで両面できる仕様となっています。そのため、中に収納できるゼロガンダムは付属せず、別売りとなりました。元祖のデザイン作業と平行してデザインされていたため、ラフデザインは元祖の準機模を元に描かれています。

ラフデザイン



龍機ドラグーン(魔龍モード)



龍機ドラグーン(覚醒モード)



聖龍機マルスドラグーン



決定稿



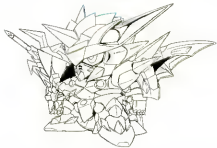
聖龍騎士 ゼロガンダムJr.

BB戦士の龍機ドラグーンに収納できるちびー騎士士のゼロガンダムは、マルスドラグーンに合わせて最終形態の聖龍騎士姿で立体化されました。マントは、商品では関節を切って作る紙製のマントとなりました。

Creators Comment

カシャボン戦士ゼロガンダムの各形態も描きましたが、プラモデルとなるとその独特の形状の型を少ないパーツ数で再現するのは難しかったです。

決定稿



フェニックススポーガン

銃のスタンドにもなるちびー戦士オリジナルの武器。オマケパーツであるため、1パーツで成形できるようにデザインされています。



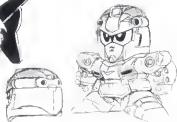
ちびー戦士

90年頃より88戦士の仕様を上げ、基本価格を500円としたため、かつての88戦士の価格帯であった300円というラインを復活させようと92年に立ち上がったのがちびー戦士です。第1弾のガンファイヤーを今石氏がデザインし、その後は寺嶋氏が担当しています。資格を抑えるため、ちびーフレームという共通のフレームに頭、胸、脚などを装着させて完成させる仕様になっています。



騎士ガンダムGP01Jr.

SDガンダム外伝の第3作『聖機兵物語』の主人公。聖機兵の強者と認められ、聖なる翼を授けられた第2弾の姿で商品化されました。横井氏がデザイン段階より考えていた肩アーマーの可動ギミックもガンパボン戦士では再現できなかったため、このちびー戦士で活かされることになりました。



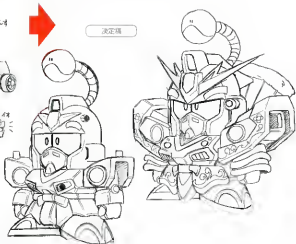
キャプテンフォーミュラ-91Jr.

『SDコマンド戦記ガンダムフォース SUPERGARMS (スーパーゲアームズ)』の主人公。キャプテンガンダムが、敵河を守護する91番目の戦士として東洋した姿。聖騎士スターグリフォンへ変形も可能。ちびー戦士でも組み替えによって簡易的な変形モードができるようにデザインされています。



殿様ガンダムEXJr.

テレビマガシンの人気投票で選ばれたちびー戦士10体目の作品。SDガンダムコーナーの案内役、殿様ガンダムが1位を獲得し、オリジナルアーマーを装飾した殿様ガンダムEXとして商品化されました。相棒のじゃんぱがセットにすには大きすぎるため、その子供として設定したこじやんぱを付属させるというアイデアもありました。



ちーびー戦士 未商品化デザイン

B3戦士は「SD戦国伝」がメインとなっているため、「SDガンダム外伝」「SDコマンド戦記」「ガンドランダー」「SDガンダム時空伝」などその他のワールドのキャラクターは、ちーびー戦士での展開が考えられていました。商品になった騎士GP01やキャプテンガンダムFF（フルーグムファイター）などと並べられるキャラクターのデザインが凝こされています。



重騎士ガンダムGP02



傭兵騎士マルスガンダム



吟遊騎士レッドウォーリアR



スベリオルドラゴンEX



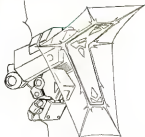
ガンプラスマー



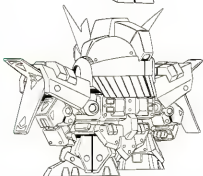
ガンシャドウ



《ライト・バルト展開状態》



《収束の機》



《ライト・バル》

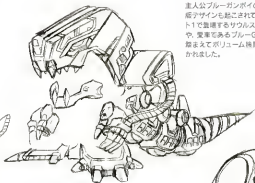


《ライト・スピア》

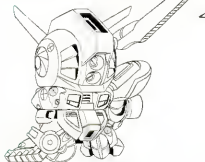


フルーガンボイ

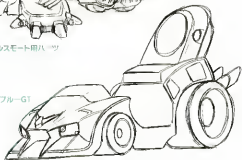
『SDガンダム時空伝ガンボイジャー』の主人公フルーガンボイのちーびー戦士版デザインも絵こされていました。パート1で登場するザウルスモードへの変形や、変形できるブルーGTの付属なども描きましてが「ユーム機材用のラフが描かれました。」



ザウルスモード用パーツ



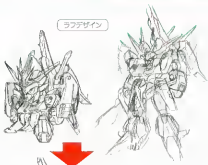
ブルーGT



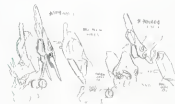
BB戦士 鉄機武者鋼丸

95年「新SD戦国伝 超機動大將軍」に登場する武者。前作で注目されたSD形態からリアル形態への変形を、スタンダードサイズの武者で実現することを目標としてデザインされています。ボディ内部にちりー戦士を収納する必要がないため、スライディングも良好でダフンサイジングでできています。

ラフデザイン



変形機構の説明図。胴型の交換や胴体の伸縮のために体を分解しないといけないため、人型の武者という設定になりました。



1stラフデザイン (1/10スケール)

2ndラフデザイン



Creator's Comment

前年の大戦をデザインしている段階から次の構想は考えていたので、最初のラフの段階から変形機構はほぼ固まっていました。

本体デザイン、機構が決定した後、ポイントとなるエンブレムのデザインと細部のデザイン調整が行われています。

3rdラフデザイン

4thラフデザイン

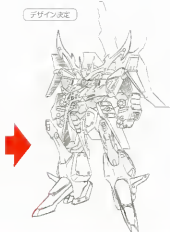
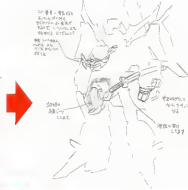
5thラフデザイン

6thラフデザイン

7thラフデザイン



デザイン決定



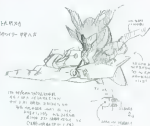
+ Check it!! +

闘覇五人衆への合体

人型武者という設定を活かして、さらに体をバラバラに5つのパーツに分割させ、格闘の闘斗丸たち闘覇五人衆のパワーアップパーツになります。武者真紅主(ムシヤマトク)には、当初大型のサポートメカを付けるアイデアがあり、闘丸パーツとの合体も想定されていました。

5つのパーツ

1. 頭部パーツ

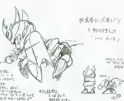


2. 胴体パーツ

3. 腕パーツ



4. 脚パーツ



5. 足パーツ

6. 足パーツ



7. 足パーツ



BB戦士 撃流破頑駄無

96年「超SD戦国伝 武神輝羅覇」の番外編キャラクターとして発売されたBB戦士。偉流頑駄無(バカリウウカンダム)の次子の新たな総行軍というキャラクターで、シリーズ終了直後に商品化されました。同時に発売されたもうひとりの総行軍、大流鬼流頑駄無(ダイセンギカンダム)は、今石氏によってデザインされました。

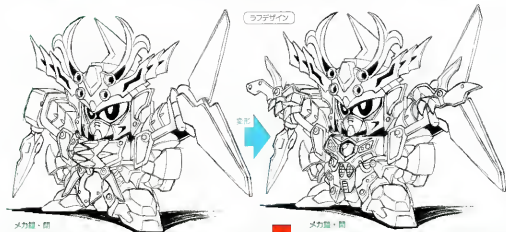
デザイン案



ギミックの落とし込み

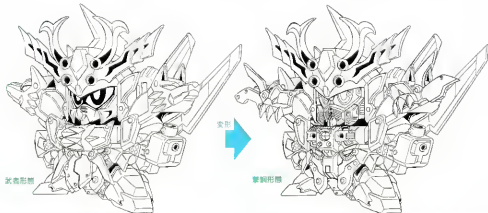
腿メソキのメカパーツを取り入れるという意見から、メカティールのボディがデザインされました。また、同時にそれを随所もデザインされ、腿が展開することで腿メソキのメカボディが見えるデザインになりました。ここでごコンバサキットではなく、変形ギミックをメインにした機能にすることが決まりました。

ラフデザイン



決定稿

腿メソキのメカティールをさらに目立たせるため、腿もメカモードに変わるようデザインされました。当初右腿に付けていた翼を臀部に移動、初期案では余りパーツとなっていた鎖頭を両脚に装備することで、決定デザインとなりました。



BB戦士ジービーブル SD大戦艦編

95年に発売されたBB戦士シリーズ。戦艦に変形する大型のBB戦士と、それに搭乗可能なビービー戦士よりも小さいミニMS2体のセット商品となりましたが、当初は7号機用のMSをこれまでのBB戦士と同じサイズで再選し、BB戦士オリジナルギミックを付加するという従来通りの流れでした。ここでは、寺島氏によって描かれた初期のアイデアを見ていきます。

初期アイデア

TVアニメ同様、MS形態からバード形態へと変形するウイングガンダムに、オリジナルメカ・ガンバードを追加したもの。ガンバードとの合体で、BB戦士オリジナルの遊びが楽しめるようになっています。また、前作「Gガンダム」では、5大ガンダムのうち、3機しか発売されなかったため、今回はウイング以外の2体セットで発売する想定でギミック案が考えられています。



ウイングガンダム



高速バードモード



スーパーウイングガンダム



モビルビークル
ガンバード



ウイングウェポンファイター

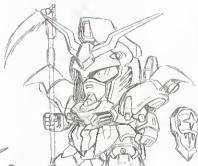
ガンバードに、ガンランナーとガンサンダーが合体して完成する大型モビルビークル。ガンランナーはシエンロックス、ガンサンダーはデスサイズ。ヘビーアームズとセットの想定でした。前作のBB戦士にあったコアランダー合体ギミックの発展系としてデザインされています。



ウイングガンダムに合わせて描かれたその他のガンダム。2体セットのため、ある程度の省略が考えられていましたが、特徴的なキミツクだけは活かされるようヘビーアームズの胸のハッチオープンや、シェンロン機のドラゴンバングの展開はこの段階で描かれています。その後、戦艦というコンセプトが決定したため、作業はここまですなりました。

ガンダムヘビーアームズ

ガンダムデスサイズ



ガンダムサンドロック



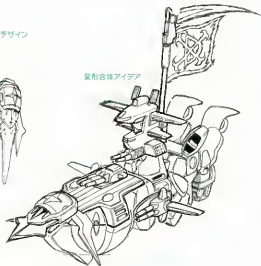
シェンロンガンダム



ディテールアップデザイン



変形合体アイデア



ガンダムデスサイズ(未商品化)

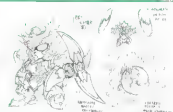
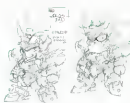
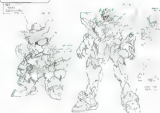
リーベブル3点目の商品としてデザイン案が作られていたデスサイズ。死神モチーフのガンダムであることから、イメージに近い海賊船に成形するアイデアがまとめられています。ビームサイズを使用した大きな海賊旗が特徴ですが、艦橋部をガンダム頭モチーフにしている点もポイントです。ガンダムエビオンの商品化が決定したため、この商品化は見送られることになりました。MS影響のディテールアップ稿は、寺島氏のラフを元に浜田氏によって描かれました。

ガンダムビルドダイバーズ

2018年放送のTVアニメで、ガンブラを使ったネットワークゲームが舞台になっています。これに登場する謎の忍者ダイバー・アヤメの使うSDガンダムのデザイナーを寺島氏が担当しました。



ランデザイン



Creators Comment

デザインは決定していないものの、ガシャラの発売は決定していたため、劇中でどう扱うかを提案しました。



RX-零丸

ユニコーンガンダムをモチーフにした忍者MS。ゆくゆくは主人公チームに入る予定ですが、当初は敵として登場するため、味方としてはSD、敵としてはリアルという2つの姿、さらにSD時には本体と別行動ができるサポートメカがほしいという発注を受けてデザインされました。

Creators Comment

ユニコーンモードからデストロイモードになるという特徴を活かすため、簡易的な変形にて取り入れました。

決定稿



金剛の輝、色も変わると面白いというアイデアが出たため、初登場時の段階では前後で色を変え、足部パーツを付けることでバンシイにも見えるようデザインされました。正式にビルタイバーズの仲間になった後は、ノーマルなユニコーンガンダム同様の白いカラーリングになっています。

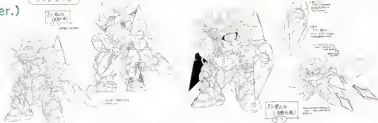
カラー決定稿



RX-零丸(最終決戰Ver.)

第 23 話からの第二次有希達合との最終決戦で登場した零丸の新たな姿。ユニコーンガンダムの特許決戦仕様をモチーフにしたデザインで、商品となる神託結晶Ver.のバーノを使用することで立体としても再現できるデザインになっています。

ラフデザイン



カウーリング要

RX-零丸
神氣結晶

零丸のパワーアップバージョン。ユニコーンガンダムのパワーアップということで、フルアーマー・ユニコーンがモチーフ。リアル形態では、光の結晶体となったユニコーンがモチーフになっています。

ラフデザイン



Creators Comment

当初パワーアップは予定されていませんでしたが、初期段階からフルアーマーにパワーアップするだろうと想定してデザインしました。

カラー決定機

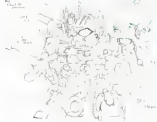


キズナガンダム

アヤメが所属していたフォースの
象徴となる機兵のように巨大なS
Dガンダムとしてデザインされた
もの。SD好きが集まったフォース
ということで、幅の広いSDガン
ダムワールドをひとつにまとめる
ため、それぞれの要素を機体の
各所に配り合わせたデザインになっ
ています。10周年記念のガンダ
ムX-10のイメージや、スーパー
ソニックガンダムへとつながるデ
ザインでまとめられました。

うろデザイン

機体
デザイン
SDガンダムX-10
SDガンダムX-10
SDガンダムX-10



機体
デザイン
SDガンダムX-10
SDガンダムX-10
SDガンダムX-10



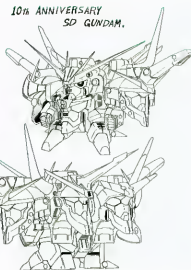
決定稿



+ Check it!! +

ガンダムX-10

浜田氏によってデザインされた、SDガンダム10周年を記念したガン
ダム。10周年記念ということで、ボディの各所には当時あったSDの5大
ワールドをイメージした機体がデザインされています。機はコマンド、右
翼は騎士、左翼は武者。バックパックにガントランダーとガンボインヤー
となっています。ガシヤボン(SDガンダムR)として発売されました。

10th ANNIVERSARY
SD GUNDAM.

浜田



浜田一紀

KAZUKI HAMADA

SDガンダムシリーズの中でも独特の世界観を持つ「ガンドランダー」シリーズのデザインを手掛けたデザイナー。約4年に渡って展開された「ガンドランダー」シリーズのデザインの変遷とは? その後に手掛けた88戦士ジーベグルのデザインとともに見ていきます。



ガンドラnderのデザイン

映画『ハイランダー』からイメージを膨らませて生まれたデザイン。特長でもある有機的なデザインの角などは、塩ビでの再現にも適しており、メイン媒体がガンシャボン戦士となるガンドラnderにとっては相性の良いものでした。



ガンドラnder 間の黙示録

90年より展開した「ガンドラnder」シリーズの第1作。伝説の大陸ガンランドに降り注いだ5つの星を集めるために設立した主人公ガンドラnderが仲間たちと出会い、大陸の支配を握っている赤い竜戦士(レッドシーフ)と戦うという物語です。1カプセルに1体入りで100円という当時のスタンダードサイズのガンシャボン戦士として発売されました。

デザイン画



ガンドラnder

ガンランド大陸にあるガンドラnder一族の領主で、本作の主人公。RX-78をモチーフに、ガンドラnder特有の有機的な角。後部両面から見える冷却コード。濃部の鋭気機要ダマシジョーなどが盛り込まれデザインされています。この素顔はガンシャボン戦士用のデザイン画のため、フィギュアで再現される時のデザインなども描かれています。

Creators Comment

後にガンダムモチーフのキャラを出すことになったため、ネーミングは失敗したかも。

イラスト原画



ニューガンドラnder

ガンドラnderがパワーアップした姿。こちらは自衛機のディスプレイカードダスに使用するために描かれたポーズ付きのイラスト。

イラスト原画



デザイン画



ガンドラnder-G

神にその正義の心を認められたニューガンドラnderがパワーアップした姿。右手に持つ聖十字は、最終兵器「鬼龍神砲」の起動キーにもなっています。ガンドラnderはパワーアップした際の見た目を表すため、パワーアップすることによって角の形状が変えられました。

鬼龍破碎砲

カンドランダーたち5人が使用する最終兵器。Gヘビとバワーアノブした5人が持つ5本の剣によって起動。5人全員が完成するほどの大型の兵器になっています。その大きさもあり、ガシャポン戦士では乗れませんでした。5本の剣/パーツが取り付けられるようデザインされています。

イラスト原画



デザイン画



Creators Comment

余り猛獣区のカラの名称は、当初モチーフがすぐにわからないように、横を踏んだ感じの名前にしていました。



デザイン画



イラスト原画



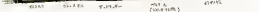
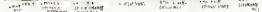
クルガンサザバルガ

ガンドラント大陸の巨族をまわす超絶種族(レノトシーフ)の頭目サザバルガが、セーラの門から出た神の式を浴びてバワーアノブした姿。ササビーモチーフのササバルガですが、バワーアノブ後は、ササビー以外の要素も盛り込んでデザインされました。

+ Check it!! +

キャラクター対比表

第1作「闇の黙示録」に登場するキャラクターたちの対比表。ガシャポン戦士という商品の可能性上、キャラクターのサイズはほぼ同じとなっています。マンガや作例など身長差が出せる録画用の参考として作られました。当時はガシャポン戦士だけでなく、元祖SDガンダムなどを使った試作品も作られ、おもちゃショーに展示されていました。



ガンドランダー 魔封の聖剣

「ガンドランダー」シリーズ第2作目となるシリーズで、前作から約100年後にある物語。しかし、従来モンス・トロ・スレイヤー（MS）と呼ばれる機体は新巻という設定のため、体系的にはさほど経っていない時代です。前の戦いの犠牲となった3人の若者が新たな主人公。彼らのミスで復活させてしまったガンマドラゴンを再封印する物語になっています。

スペリオルランダー

ラー・カイルム村出身の若者で、前大戦の時に孤児となりゴードランダーの下で修行をしていました。聖剣を折ってガンマドラゴンを復活させてしまったため、新たな聖剣の材料となる魔剣の屑を探す旅に出ます。



折れた聖剣に変わる新たな聖剣を作るための素材を探しに向かう3つの島の地図。3つの島は、ガンドラント大陸の南に位置しています。



アレックスランダー

カンドランダー一族出身の若者。魔封の聖剣を作るため、魔封の屑を探す旅に出ます。モチーフがOVAのガンダムですが、当時はガンダムの種類も少なく、アレックスは最新作ということもあり、メインキャラクターとして扱われることが多かったのです。



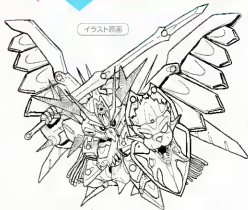
ゼファードプラス

古くからゼファードランダー一族に伝っていた一族の若者。魔封のアイテム・魔封の屑を探す旅に出ます。スペリオルランダー同様「ガンダム・センチネル」を出自とするZプラスがモチーフのキャラクターとなっています。

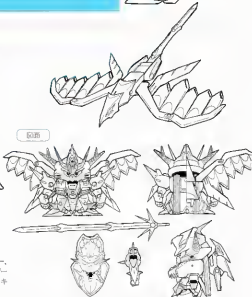


Creator Comment

シリーズ後半にデザインしたものは、方向性も固まり、仕様も収まっているものが多いので、割とお気に入りなのが多いです。



イラスト原画



設定画

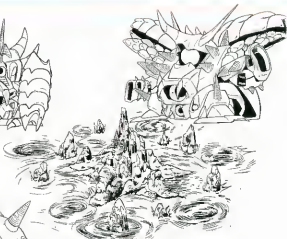
フェニックスランダー

SF（シルエツトファイター）へとパワーアップしたアレックスランダーとスペリオルランダー、ゼファードランダーが合体した型。大きな翼を付けるため、トライランダーとバードランダーという2年に分離させ、それぞれを1カプセルに封入する商品となっています。対峙するガンマドラゴンも2カプセルで完成する大型アイテムになりました。



ロードジオ

ザンデストーム皇の領主。魔封の爪の持ち主で、それを求めてやってきたスベリオランダーの無礼に怒り戦うことになりました。モチーフMSやスベリオランダーと戦うことから悪人と思われがちですが、決して悪人ではないです。



ロードゲーマルク

ボンバーロック魔のならず者たちの首領。魔封の角を持っているため、それを求めてやってきたアレックスランダーと戦いました。魔封のアイテムの持ち主は、ボスらしく大型のMSをモチーフとしています。



ロードクインマンサ

魔封の牙を持つバールジャングル島の女領主。手を焼いていた海賊船団を条件に、セファードプラスに魔封の牙を渡します。本作より、モチーフ元のMS名がわかりやすいネーミングになっています。



ガンマドラゴン

デザイン画



アルフドラゴン

デザイン画



イラスト原画

ベータドラゴン

デザイン画



Creators Comment

サンライズ製作による特撮映画の主役ロボットからイメージを捉らせてドラゴンに落とし込んだデザインです。



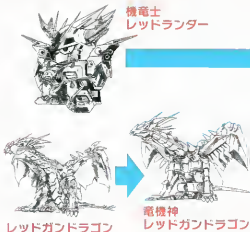
かつてダットランダーとゴーストランダーが封印した怪物。アルフドラゴンとベータドラゴンの2体に分けて、それぞれを1カプセルに封入しているため、合体したガンマドラゴンは200円のポリウムのサイズとなっています。



ガンドランダーⅢ 竜の守護神

92年より展開した「ガンドランダー」シリーズの第3弾。パーツ分割も増え、小サイズながら細かな造形で再現度も高まりました。竜ビに加え、一部パーツをプラパーツにすることで合体や変形などにも柔軟に対応できるようになりました。プラパーツにはメッキのものもあり、竜ビの成形色との組み合わせも楽しめました。

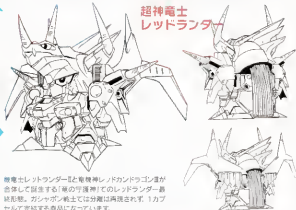
雷神竜士レドランダーと雷神竜士ガンキラーの対決イラスト。バンプレストカード所に添えました。



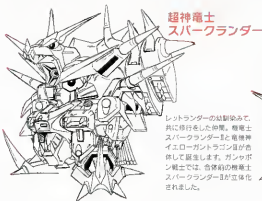
雷神竜士レッドランダー



雷神竜士レッドランダーと竜機神レドカントラゴンが合体して誕生する戦士。ガシャポン戦士では、合体前の雷神竜士レッドランダーⅡが立体化されました。

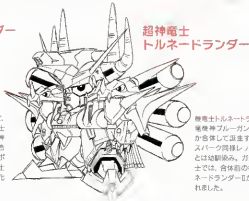


雷神竜士レッドランダーⅡと竜機神レドカントラゴンⅡが合体して誕生する「竜の守護神」のレッドランダー最終形態。ガシャポン戦士では分離は再現されず、1カプセルで完結する商品になっています。



超雷神竜士
スパークランダー

レッドランダーの幼馴染みで、共に修行をした仲間。雷神竜士スパークランダーⅡと竜機神イエローガントラゴンⅡが合体して誕生します。ガシャポン戦士では、合体前の雷神竜士スパークランダーⅡが立体化されました。



超雷神竜士
トルネードランダー

雷神竜士トルネードランダーⅡと竜機神ブルーガントラゴンⅡが合体して誕生する戦士で、スパーク同様レッドランダーとは幼馴染み。ガシャポン戦士では、合体前の雷神竜士トルネードランダーⅡが立体化されました。

ハンカート軍の一區畫で、レイトランダーたちのライバル死戦士ガンキラーに電機神ブラックガンドラゴンが合体して神電士ガンキラーになります。さらにパワーアップした死戦士ガンキラーは、ブラックガンドラゴンと合体して超神電士ガンキラーに、ブラックガンドラゴンと合体して超神電士ガンキラーになります。

死戦士
ガンキラー



神電士
ガンキラー



電機神
ブラックガンドラゴン



闇神電士
ガンキラー



超神電士
ガンキラー



大魔獣グランザム



邪神グランザム



ゲーム「機動戦士ガンダム フォーミラー戦記 0122」用にデザインが凝こされたグランザムをモチーフにしたラスボス。巨大な敵で商品化も予定していなかったため、変形も立体物の組み替えでできるものにはされませんでした。

Check it!!

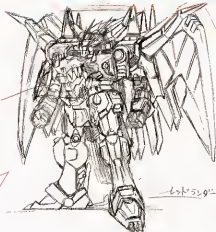
リアルタイプ
ガンドラゴン

寺島氏によって描かれた神電士レイトランダーと神電士ガンキラーのリアルタイプのラフデザイン。

寺島

Creator Comment

SDガンダム出自のデザインを、機体の高いリアルタイプにするという手法は数年前から行われてましたが、この時期にも「ガンドラオンをリアルにしたら?」という企画提案をしようと描いたものです。



レイトランダー



ガンキラー

SDガンダム ガンダラーⅣ 復活の星勇士

93年より展開した「ガンダラー」シリーズ第4作。グランズムによって復活したかつての敵たちによって、再びガンタラントーたちは戦うことになってしまった時、上空に舞うソルムーンより、星勇士アースランダーたちが現れ、ガンタラントーたちと共に戦うというもの。シリーズ最終巻であり、これまでの主人公たちも実は星勇士であることが明かされるシリーズ最大級の物語として作られています。

星勇士アースランダー



カードユニコーン



星勇士ユニコーンランダー

ファイナル
ガンタラントー用
左腕パーツ

星勇士ヘルツランダー



ガートヘカサス



星勇士ヘカサランダー

ファイナル
ガンタラントー用
右腕パーツ

星勇士ガーロランダー



ガートグリアフォン



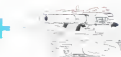
星勇士グリアフォンランダー

ファイナル
ガンタラントー用
胴体パーツ

星勇士クロイツランダー



ガードヘラフレス



星勇士ヘラフレスランダー

ファイナル
ガンタラントー用
胴体パーツ

星勇士ギンキラ



ガードワイバーン



星勇士キラーワイバーン

ファイナル
ガンタラントー用
膝部パーツ

星勇士ミーティアデトラ



ガードサラマンダー

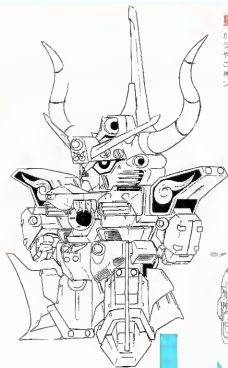


星勇士デトラサラマンダー

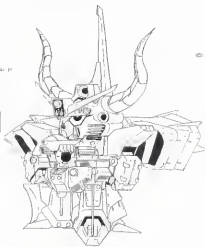
ファイナル
ガンタラントー用
膝部パーツ

星勇士

かつて邪神グランサムを封印するために宇宙よりやってきた戦士たち。復活したグランサムを倒すためにふい張りより目を覚め、ゾルムンからカントランド大陸にやってきた。メインキャラクターとなる6人の星勇士は、ガードモンスターと合体することで「パワーアップ」。その際に余ったパーツも6体分を組み合わせることで、合体巨神ファイナルガードランダーになるという仕組みが隠されていました。「機動戦士ガンダム0083」のMSを主なモチーフにデザインされています。



④ ダイノノールド

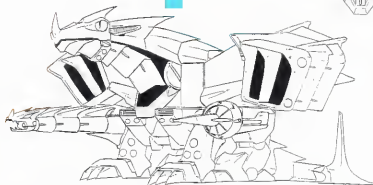


⑤ ダイノランチャー



ファイナルガードランダー

アースランダーたち星勇士の6人が合体することで誕生する合体巨神。パワーアップした邪神大王(グランドエビルキング)ファイナルグランサムと最後の戦いを繰り広げました。商品でも、アースランダーたち6人に合体するカードモンスターのパーツを組み合わせることで組み立てることが可能。カラーパン戦士での最終弾となるマークファイナルでは、星勇士とガードモンスターをセットにした1カプセル200円の商品として発売されました。



超神飛翼ダイノオーキス

ファイナルガードランダーに合体する最終兵器。ゴーンランド神説の地下深くに封印されていた空神スカイザウラーと陸神ランドサウラーが合体して誕生するという設定ですが、早期に終了が決定したため、未登場のキャラクターになりました。こちらは「機動戦士ガンダム0083」に登場するアームヘース・オーキスをモチーフにデザインされています。

空神スカイザウラー



陸神ランドサウラー



残る19人の星勇士

『復活の星勇士』では、これまでのシリーズの主人公たちも星勇士であったことが明瞭し、星勇士としての本来の姿に戻って登場します。商品の再現度が高くなったために、より緻密なデザインとなっている新キャラクターたちと並べたときに不自然にならないようにリメイクされたという事実はあります。しかし、本作は早稲に終了したため、そのほとんどが商品化されておらず、マンカでも未登場になったキャラクターが多く存在します。ここでは、そんな星勇士のデザインを紹介します。

第1作『闇の黙示録』に登場したガントランダーたち5人が守護石(カードストーン)の力によって変化した姿であり、星勇士としての本来の姿。これまではレプリカなどのモチーフに使われていた動物を前面に出したデザインにリニューアルされました。

星勇士レオネランダー
(ガントランダー)



星勇士バイソンランダー
(ツインゼファード)



星勇士ルプスランダー
(ツバードランダー)



星勇士ファルコンランダー
(ゼファードランダー)



星勇士ティグルランダー
(ネオガントランダー)



星勇士レオパールランダー
(スペリオールランダー)



星勇士ゲバルドランダー
(アレックスランダー)



星勇士ジャグワールランダー
(ゼファードプラス)



第2作『魔封の聖剣』の主人公たち3人が、守護石の光を浴びて星勇士に変身した姿。こちらも第1作の主人公たち同様動物モチーフでリニューアルされていますが、デザインとしては動物の顔を左側に配置するなど、第1作目のキャラとは方向性が変えられています。

星勇士アインスランダー
(レッドランダー)

星勇士ツバイランダー



星勇士ドライランダー



前作「竜の守護神」の主人公レッドランダーが星勇士となった姿。三兄弟の長男で、次男のツバイランダー、三男のドライランダーから受け取った指輪の力によって星勇士となりました。素体はそれぞれレッドウォーリアR、レッドウォーリア改がモチーフになっています。

星勇士ジュピターランダー



星勇士ヴィーナスランダー



ガンドラント大砲とフォーミュラD大砲にいる戦士たちを、合体光線バティズムフラッシュで真の姿へと変換させるため、宇宙からやってきた星勇士。ジュピターランダーはガンダムF90 II、ヴィーナスランダーはF90 ヴェスパータイプがモチーフになっています。

星勇士ユラナスランダー
(フォーミュラルボパー)星勇士マーズランダー
(フォーミュラルアサルト)星勇士サターンランダー
(フォーミュラルサポート)星勇士ネプチューンランダー
(フォーミュラルデストロイド)星勇士ブルートランダー
(フォーミュラルプランジ)星勇士マーキュリーランダー
(フォーミュラルマリン)

第3作「竜の守護神」に登場したフォーミュラ一族が、バティズムフラッシュの光を浴びて、星勇士としての真の姿を取り戻した状態。太陽系の惑星をモチーフにしたネーミングになっています。

ジービーグルのデザイン

95年に展開したBB戦士オリジナルのシリーズ。当時放映中だった「新機動戦記ガンダムW」のMSをモチーフに、追加パーツで巨大なオリジナルメカに変形します。商品デザイン、取説コミックワールド、パッケージ絵画などを担当しています。

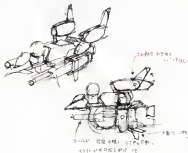
BB戦士Gビーグル SD大戦艦編

今石氏がデザインを担当したウイングガンダム、シェンロンガンダム0の機体を受けて、ウイングガンダム0とガンダムエビオンのデザインを浜田氏が担当。翌年展開された「新SD戦国伝 武神輝羅殿」のコミックワールドも浜田氏が担当されています。

Creators Comment

第1弾商品のウイングからパッケージ絵画、取説に掲載されるコミックワールドも担当していたので、スムーズに引き継ぎができました。

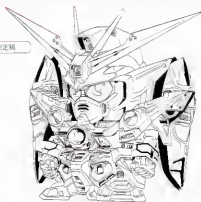
ラフデザイン



ウイング、シェンロンは艦船をモチーフにしていますが、ウイング0ではバリエーションを追求しながらアイデアが出されたようです。翼を楯に展開し、その下のミサイルを付けることで爆撃機になるという案が採用されました。



決定稿



ネオバード形態



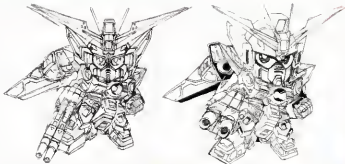
爆撃機形態



ウイングガンダム0

MS形態からネオバード形態に変形、さらにオリジナルパーツを追加することで爆撃機形態へと変形するジービーグルのウイング0の決定稿。ウイング、シェンロン同様バードなディテールが施されたメカニクなデザインに仕上がっています。デザインラインを合わせるため、最終的には今石氏によってディテールなどが調整されたそうです。大戦艦編ということで戦艦らしさも残されており、艦橋にあたる部分の後ろには、富氏のデザインしたミニウイング0が合体するようにしています。

ポーズラフ



Creators Comment

MS形態、オリジナルメカ形態、さらにミニMS2体という4つの要素を入れなければならない構成のため、ポーズも限られてしまったです。

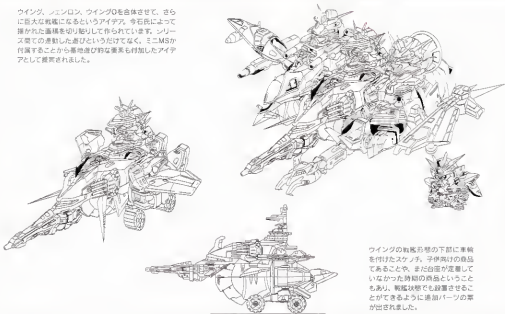
爆発



ハッカーライラスト

ウィング、シェンロンに続き、新田氏が3声目に取り組めたバックシー原画。時にメインでありながら、一番後ろに配置されることになるウィング0は、目線や姿勢の位置など細かな調整をしながら描かれています。

ウィング、シェンロン、ウィング0を合体させて、さらに巨大な戦艦になるというアイデア。今石氏によって描かれた画稿を切り貼りして作られています。シリーズ全ての意図した遊びというだけでなく、ミニMSが付属することから基地遊び的な要素も付加したアイデアとして提示されました。



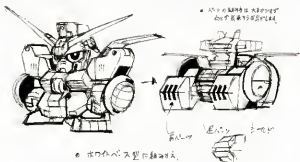
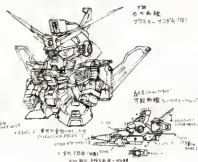
ウィングの戦艦形態の下部に車輪を付けたスケッチ。子伊英けの食品であることや、また台座が定着していなかった時期の商品ということもあり、戦艦状態でも設置させることができるように追加パーツの案が出されました。

BB戦士ジーベークル 展開案

ノービーグルは2年目の展開も考えられており、様々なキミグアイデアが浜田氏によって描かれています。当時「機動戦士ガンダム」の放送は終了していたものの、後期の主人公公役であるゴッドガンダムの人気はまだ高く、メインのモチーフにも考えられていました。ノービーグル機展中ということもあり、色々と考えながらアイデアが出されています。



ゴッドガンダムと、マスクのデザインが特徴的なガンダムをミックスさせたオリジナルガンダムが戦艦に変形するというアイデア。戦艦形態には、Zガンダムに登場する戦艦アーカマのイメージも取り入れられています。



万能戦艦として、戦艦にドールを装備したオリジナルメカ形態に変形するアイデア。特にモチーフにした機体はなく、オリジナルのガンダムとして描かれています。

ガンダムの戦艦といえはホワイトベースということで、ホワイトベースに変形するガンダムのアイデア。ホワイトベース形態を重視したデザインになっています。



ミニMSを組み合わせて遊ぶことを重視して描かれたスケッチ。ミニMSが2体付属することから、オリジナルメカ形態では空と陸、2機のメカに分離変形するように考えられています。



宮 豊

YUTAKA MIYA

主に食玩やガシャポンのデザインを中心に、ガンダム以外のSDやディフォルメ商品を担当していたデザイナー。95年「新SDガンダム外伝 黄金神話」のサポートを機に翌年の「鎧闘神戦記」、さらに翌々年の「SDガンダム聖伝」のデザインを担当。97年には「覇闘大將軍」のデザインも手掛けられています。



SDガンダム外伝のデザイン

横井氏のサポートという形で外伝に参加することになった宮氏。横井氏デザインのキャラクターをイラスト化していますが、自身でデザインされたサブキャラクターも多数生み出しています。

新SDガンダム外伝 鎧闘神戦記

96年より放送した「新SDガンダム外伝」シリーズの最終作。前年にTV放映された『新機動戦記ガンダムW』をモチーフにしつつ、外伝オリジナルの要素もふんだんに盛り込まれています。天使ヒイロが騎士ウイングガンダムに変身し、さらに機兵のように巨大な鎧闘神ウイングに巨大変身するというのが特徴になっているシリーズ。宮氏は、人物キャラクターのデザイン、イラストを多く手掛けられました。



光明の勇者たち

主人公ヒイロを中心に、デュオ、トロワ、カトル、ウーフェイを配した主人公キャラクター5人の集合イラスト。デザインをした横井氏の絵柄に近づけるよう気を配って描いていたといえます。

Creators Comment

人物はイラストレーターのタッチが出やすいので、横井さんのイラストに似せるのは非常に難しかったです。



鍛冶師ジョワン



色指定

近衛師団マグアナック隊



四大騎士

マグアナック隊



Creators Comment

この時期の外伝は、シリーズを開始する前に合宿が行われ、1年間関係する物語の大局の地、登場するキャラクターや担当者を決めます。基本的には、デザインを起こした本人が色指定まで担当します。

宮氏がデザインを担当したサブキャラクター。人間キャラクターを中心に担当されています。



原画

ロードヴァトルス & キングガンダムII世



ロードガンレックス & ゼフィランサス



ロードエルガイヤー & ネオガンダム



Creator Comment

外伝に参加してすぐの作業でしたので、原画の前段階で横井さんに赤ペンで修正参考をもらっようようにしました。すべてのデザイナーが同じ部署で仕事をしている会社ならではのやりとりが懐かしいです。

『新SDガンダム外伝 黄金神話』第4弾「閃光の黄金神」のイラスト原画。横井は大河広行氏のラブを元にクリーンナップ、騎士は横井氏に監修してもらいながら仕上げたもの。

+ Check it!! +

公勇デザイン仕上げ 騎士フィリートム

『SDガンダム外伝スーパーバトル』パート7のカードイラスト。デザイン公勇の入賞作品で、応募されてきたイラストを宮氏がクリーンナップしています。発想の面白さ、カードイラストになった時の見栄えなども考慮して選ばれたとのこと。

Creator Comment

バンダイの方も含めて外伝チームのみんなで金曜室に集まって、当選作品選びもさせてもらいました。この作品は、「フィリートム」という名前も含めて印象に残ってます。

原画



イラスト



考古学者トリーズ(第1弾)

色指定



総帥トリーズ(第2弾)

色指定



トリーズ追放! (第3弾)

色指定

へ 94-1



トリーズ

外伝に登場するトリーズは、大谷持子の考古学者。前々作「ナイトガンダム世説」に登場したゲモンのような役割も持たせる構成ですが、差別化を図られています。また、エレガン トリーズへと転身した後に着る服はエレガントールギスは、大河氏のデザインした軍用飛行トルキスを基に、トールギスBの要素を盛り込んでデザインされ、雷凸哥と同様、ウアイエイトとメリクリウスとの合体機も残されています。

Creators Comment

トリーズは、「ガンダムW」本編でも大好きなキャラクターだったので、そのまま貴族的で洒落た感じが出るような仕草など工夫して描きました。

騎士エレガン・トリーズ(第3弾)

色指定

マアツは引退を促す下取り



+ Check it!! +

SDガンダム外伝 スーパーバトル

「ガンダムW」本編のシーンをイメージして描かれた外伝スーパーバトル用のイラスト。パロディ要素の多いSDガンダムでは、アニメ本編での印象的なシーンも多く取り入れられました。このイラストの元となるシーンは、特に印象的であったため、合宿の時点でどこかには入れようと思っていました。しかし、インパクトが強すぎ、物語を進める本編では難しく、スーパーバトルでの採用になりました。やっていることはカッコいいけれど、どこかズレていてギャグになるというのが、外伝版のトリーズです。

総帥トリーズ(パート6)

色指定

総帥トリーズ(パート7)

色指定



指示書

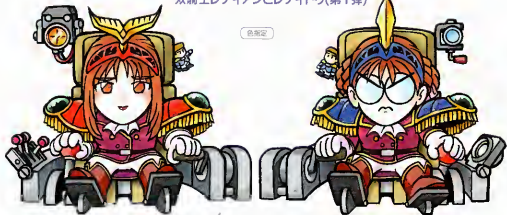
この指示書は、自らの創作活動に役立ててほしい。また、他の作品にも活用してほしい。



ストーリー

このストーリーは、自らの創作活動に役立ててほしい。また、他の作品にも活用してほしい。

双騎士レディアンとレディドゥ(第1弾)



Creator's Comment

ベアキャラクターであるため、常にカードダスでも1枚に二人のキャラクターを描いています。色指定も凝りすぎたので、ブラシイラストを担当された方には、苦勞を掛けませんでした。

双騎士レディアン、レディドゥ
(スーパーバトルパート6)

色指定



双騎士レディアン、レディドゥ(第2弾)

色指定



とらわれの双騎士(第3弾)

色指定



双騎士レディアン、レディドゥ

外伝のレディ・アンは、双子の騎士として登場します。トリーズの雷切剣トルギスと合体する暴走剣メクリウスと魔剣ザイグの相手でもあるため、アニメ本編でレディ・アンが斬を下した時のデザインをレディドゥとすることで、ひとりのキャラクターをふたりのキャラクターとして登場させることになりました。

原画

双騎士レディアン、レディドゥ
(スーパーバトルパート7)

外伝スーパーバトルでのレディアンとレディドゥは、双子の合体技をイメージしたイラスト。ふたりセットのイラストになるため、カッコよくなるように必殺技のイメージで描かれています。

No. 2 YUTAKA MIYA TECHNIQUE CATALOG

ジュービーグルのデザイン

戦艦などのメカに変形する大型MSと、そのメカに搭乗可能なミニMS2体のセットで発売されたジュービーグル。宮氏は、そのミニMSのデザインを担当しています。

BB戦士ジュービーグル SD大戦艦編

メカ強い大型MSデザインは今石氏、浜田氏によってまとめられましたが、キャラクター強いとなるミニMSデザインはテイストを変えるということもあり、宮氏が担当することになった。

Creators Comment

小さいため、ディテールの省略が求められました。



ミニウイングガンダム

ミニガンダムデザイン

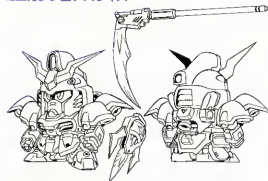
「ウイングガンダム」の戦艦にはミニウイングとミニヘビーアームズ、「シェンロン」にはミニシェンロンとミニサンドロック（ウイング0）にはミニウイング0とミニデスサイズ、「エビオン」にはミニエビオンとミニトールギスがセットされ、商品としては4アイテムながら8人のキャラクターが立体化されています。



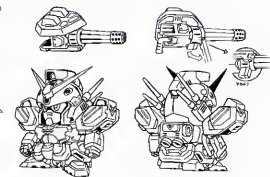
Creators Comment

アニメ放映中の発売ということもあり、初登場を元に掲げているものもありますね。バンダイのホビー事業部さんとの初仕事ということもあり、気合を入れて作業した記憶があります。

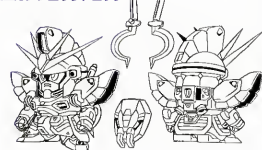
ミニガンダムデスサイズ



ミニガンダムヘビーアームズ



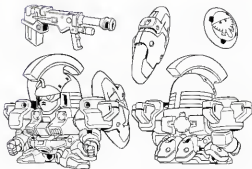
ミニガンダムサンドロック



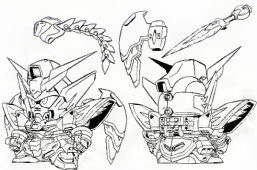
ミニシェンロンガンダム



ミニトールギス



ミニガンダムエビオン



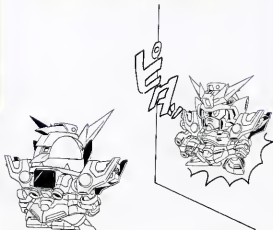
ミニウイングガンダム0



+ Check it!! +

新たな遊びの提案

箱中に砲石を付けて、金魚にくっつくというギミックのための解説図。新機シリーズということでプラモデルとしての遊び以外に追加して、新たな遊びの企画提案も模索されていました。



ミニSDキャラのデザインアレンジ企画。ディフォルメのバランスを検討するため、アンテナ、翼などを大きめにアレンジしたバージョンのウイングガンダムも描かれていました。



新や顔、武器などを組み替えて、オリジナルのキャラクターが作れることを説明したイラスト。提案段階のもので、実際の商品では、爆撃機となるウイング0のアンテナは装備できません。

SD戦国伝のデザイン

『鎧闘神戦記』の翌年からは『SD戦国伝』の担当となり、『益頼大將軍』のデザインを担当。宮氏が参加する以前に、主人公などは今石氏によって出来上がっており、後を引き継ぐ形でデザインされています。

超SD戦国伝 益頼大將軍

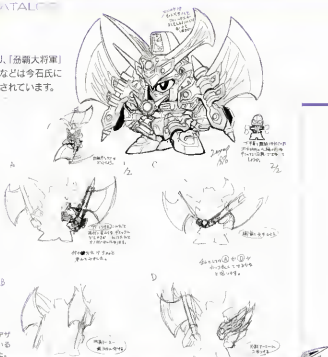
BB戰士10周年の記念作品であり、『SD戦国伝』シリーズとしては9作品目となる作品。通常の武者と機械で造られた鉄機武者の戦いをメインに物語が展開します。宮氏は、物語中盤から登場する天翔龍神のデザインを中心に担当しています。

烈龍頑駄無

紅雲丸の持つ判龍刀の中に封印されている天界武者。判龍刀が折れた際、封印が解けて地上に現れます。『SD戦国伝』としても初めて登場する天界の武者ということで、デザインの方角性も色々模索されました。1点目となる烈龍は、今石氏に描かれていたラフデザインを元に、天界武者としてデザイン要素を入れながら、宮氏によってまとめられます。実際の商品では、種がクリアとなり、さらに神秘性が増したようにも感じます。

ラフデザイン

新世武者軍団のひとりとして今石氏がデザインしていたもの。巨大な鎌を持っているコンセプトが、烈龍へと引き継がれました。



パッケージイラスト用影指定

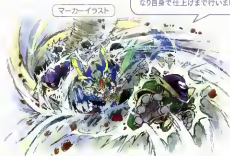
『益頼大將軍』のパッケージイラストは、セル仕上げとなっています。戦国スラング勤務経験のある宮氏は影指定にも慣れており、今石氏が自身のイラストの影指定も宮氏におまかせしていたこともあり、彩色したセルイラストは100ペーンに達観。



天翔龍神形態

Creators Comment

取組に活躍場面を模索することになり自身で仕上げまで行いました。



必殺技イメージカット

烈龍の必殺技・竜巻烈龍斬の発動シーンをイメージしたイラストで、マーカークラウドで仕上げられています。烈龍最大の武器・龍神の鎌を振るような豪快な必殺技になっています。

磊霸大將軍

「紅零斗丸と真星勢多が合体した大將軍」というコンセプトが決定する前に描かれた新大將軍のデザイン案。企画が進むにつれ、新世武者団と群雄武者軍団というふたつの仲間が混ざり、真星勢の武者が融合した大將軍が欲しいのではないかとこのコンセプトでまとめられていきました。ここに描かれたコンセプトスケッチは宮氏によって描かれたものですが、今石氏による案もありました。また、宮氏が新たな仕事へと移るため、以降の作業は寺島氏へ引き継がれました。

紅零斗大將軍

真星勢多大將軍

11月 10日 01:24

11月 10日 01:24
(資料は11月10日)

紅零斗大將軍

真星勢多大將軍

11月 10日 01:24 + 01:24

11月 10日 01:24 + 01:24

Check it!!

天界武者・初期ラフデザイン案

天界武者のデザインアイデア。天界武者という存在そのものの設定から考えてデザインのアイデアを出していったという宮氏。大將軍のデザインは、そのシルエットが別風頑駄無の元型となりました。

Creators Comment

「戦国時代よりも前の時代の人だから、鎧輪とかをモチーフに入れていけば天界武者になるのでは」と考え、鎧輪や土器、当時の軍物などをモチーフに描きました。特に大將軍は、実際の美術館にある鎧輪土器をモチーフにしています。



鉄機武者 大翔旋
(Y2. 0944)



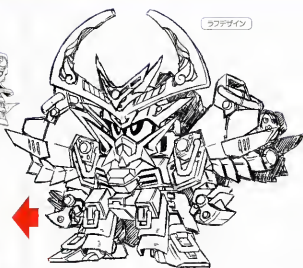
雷有 大陸王 寅
(10/04/04 D)



決定稿



ラフデザイン

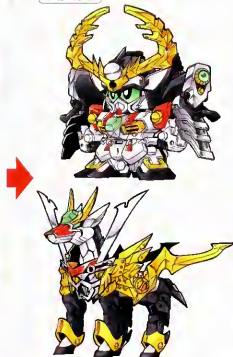


7月 ガンダムDX + Gフalcon

カラーリング案



マーカースラスト



天界武將戦刃丸

紅零斗丸の兄・戦刃丸が、天界で転生した姿。元の姿は、紅零斗丸の組み替えて再構成できるデザインのため、今氏が担当。転生後の天界武將は富氏がデザインしています。天界武將という設定ではありませんが、天界に行ってまもなく帰ってきたことから、天界武者としてよりも兄としてのデザインラインを継承してデザインされています。ガンダムDX+Gフalconがモチーフになっていますが、当初は黒がセットになる大型商品を設定したため、初版アイデアではGフalconの意匠が縦に塗り込まれています。

Creators Comment

「赤穂大將軍」の取扱説明書のマーカースラストは、「フルカラー劇場」のマンガでおなじみのあずま房博先生が担当されています。

カラーリング

ガンダムDXがモチーフということで、白と黒を基調にカラーリング案が作られています。ヒーローらしさを強調するため、黒を閉めるためのブルーにしたバージョンも作られましたが、黒が決定となりました。

原画



色指定



影指定



Creators Comment

馬も入る戦型イラストのため、全体が入る構図に苦労しました。

バッケー・ジラスト

天界と地上を行き来することができるとする神馬・天龍馬に騎乗したポーズで描かれた「バッケー・ジラスト」。定価が500円の商品が模型/スケージでしたが、1000円のものには戦型/スケージで制作されたため、イラストも厳に描かれています。キャラと馬が重なっているイラストになるため、パーツがわかりやすくするように天龍馬の脚の部分のみ影指定を施しています。

セルイラスト

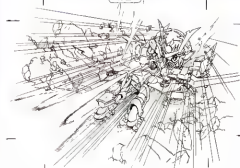


+ Check it!! +

必殺技イメージカット

取組戦用の必殺技・降魔烈神弾を放つ軌跡のイラスト。天龍馬が変形した天界神馬・神神龍戦馬(シグマアーチャー)を模した軌跡の丸が描かれています。弓を発射するという本体自体に動きがない必殺技であるため、集中線などを使った動いを強調したイラストになっています。特写を使った必殺技カットでは、後からエフェクト加工を加えることもあったため、同じような手法が使われています。

原画



マーカージュラスト



ラフデザイン



決定稿



色確定



魔刃頑駄無

「天界と対になる魔界の武者のデザイン」として、増輪時代よりもさらに以前の化石をモチーフに盛り入れたという武者。初陣稿を見ると、肩や膝のタイテールに魔界化石のような異形があらわれているのが見てとれます。デザインを詰めていく際に推奨なタイテールは簡略化されましたが、最終では肩のパーツ表面が削かれた成形となっているため光沢がなくなっていて、他の武者との違いを引き立てています。

マーカークイラスト



セルイラスト



パッケージイラスト

魔刃頑駄無のパッケージ用セルイラスト。こちらも菅氏自身により、標準画、新指定などが作られています。メイン武器である武器の鎌 フォントムハーケン、副メソキパーツとなる左手 ジークを前に突き出したポーズで描かれています。

マーカークイラスト



必殺技イメージカット

魔刃の特長であるフォントムハーケンとジークの両方を使った必殺技「カオスインフェルノ」のイメージカット。剣を揃えて逃げられない状態にして斬るといういかにも悪魔らしい必殺技。こちらも菅氏により、マーカードで仕上げられました。

レイアップ

LAY UP

SDガンダム誕生より、そのデザイン全般を手掛けているデザイン会社。横井氏も在籍していたこともあり、多くのSDデザイナーが集まっていました。本項では、現在もレイアップで活躍しているかげやまいちこ氏、落合晃二氏が手掛けたSDガンダムのデザインを見ていきます。



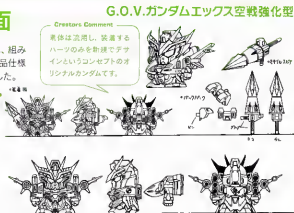
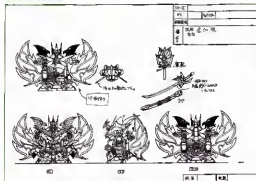
カプセルフィギュア用図面

塩ビ製の無彩色フィギュアから、プラ製パーツの導入、彩色、組み替え、可動と進化を続けているガシャポン戦士シリーズ。商品仕様の進化と共に、それぞれ再現するポイントも変わってきました。

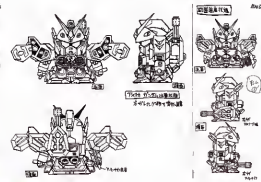
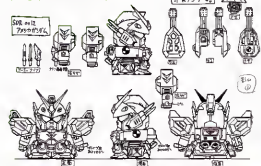
SDガンダムR

85年に誕生したガシャポン戦士「スーパーディフォルメガンダムワールド」の後も続いて93年2月から発売されたガシャポン戦士の新シリーズ、プラパーツの導入、1カプセル1体入りとなり、パーツ数もプラミックも増えたため、1体に対してのボリュームは前シリーズ以上のものになっています。立体物としての再現度も高くなり、設置での置き込みも多くなっています。シリーズ後期発売のザクIIは、クリアのプラパーツを装着した際、内部メカが見えるようメカディテールも描き込まれています。

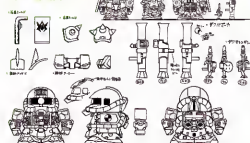
新世大將軍



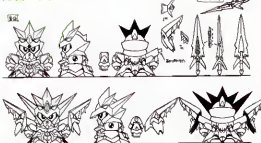
ガンダムヘビーアームズ



シャア専用ザクII



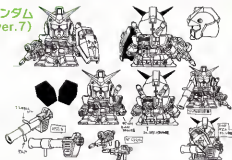
勇者エックス



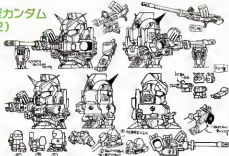
SDガンダム フルカラー

97年より開始したガンダムシリーズ。これまでの無彩色から鮮やかな彩色が施されたフルカラー仕様の箱とディスプレイになりまし。また、これまでのシリーズとは違いアニメの1シーンから切り出したようなポーズ付きになっています。さらに後半になるとサポートメカやビークルなどもラインナップされ、組み合わせて遊ぶ様々な仕様のものも投入されました。同キャラでもモールドパターンやパーツ分けを変えらるなど、実験的試みが多かったシリーズでもあります。

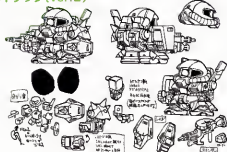
ガンダム (ver.7)



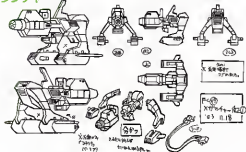
陸戦型ガンダム (ver.2)



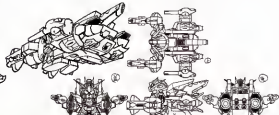
ハイザック(ver.2)



メガランチャー

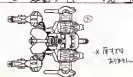


フリーダムガンダム+ミーティア



Creators Comment

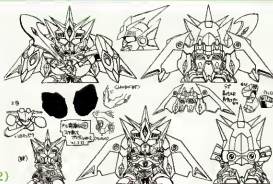
開始から6年、それまでビークルとMSを別々のカプセルで作っていましたが、マークシリーズ以来両タイプの2体入り、MSとビークルが1カプセルの商品になりました。従来のサイズより小型化しますが、100円カプセルの境界に挑戦しました。



+ Check it!! +

SDガンダムフルカラー エクストラステージ SDガンダム英雄伝

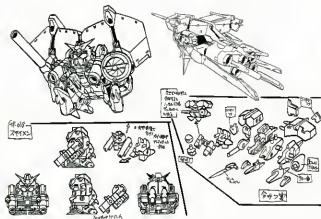
好評だったフルカラーは、マークシリーズを超える展開シリーズとなり、その間ノーマルシリーズのみを立派化する本編以外にも多数の派生作品を生み出しました。こちらは「SDガンダム英雄伝」に登場する英雄機騎士ガンダムがパワーアップした真英雄機スベリオール騎士ガンダム。英雄伝は全4巻で展開される人気シリーズに、他にも「SD補給機 武者〇伝」シリーズやガンダムシリーズ以外の作品にまで幅広く展開されました。



スベリオール騎士ガンダム(ver.2)

SDガンダムフルカラー-DX

04年に発売された200円1カプセルのDXアイテム。MSよりも大型のMAにキャラクターのミニフィギュアがゼントになったのもて。ガシャポンとしては大型商品ではありますが、デンドロビウムのコアになるMSユニット・ステインの大きさは100円のものよりも小さく、パーツ分割も合体を考慮したものになっています。

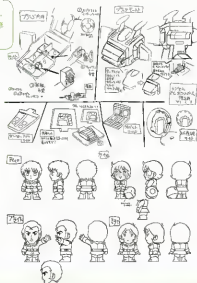
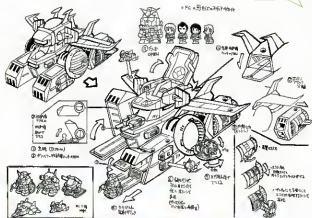


SDガンダムフルカラー SDホワイトベース

フルカラーを再現して貰えるプラ製大型アイテム。下のイラストは、キミツ家なども描き込まれたデザイン画。この絵を元に設計に落とし込み、パーツも精査されるため、実際の商品では再現されなかったギミックもあります。

Creator's Comment

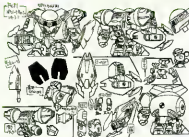
試作品を見ながら、
細部のディテールを修
正していきました



+ Check it!! +

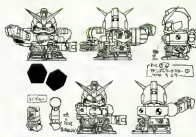
SDガンダム
フルカラー
未商品化図面

図面は先行して作られていたが、急遽ラインナップが差し替えになり、未商品化になったキャラクターも多かったようです。[Zガンダム]シリーズやシャッフル同様のコンプリートも考えられていました。



ポリノーク・サマーン

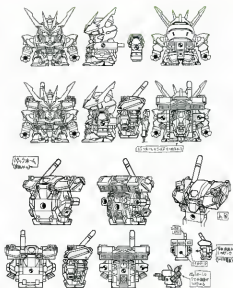
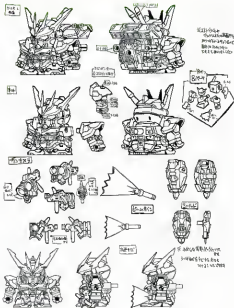
ガンダムマックスター



SDガンダム
フルカラーカスタム

ブルカラーに代わって、06年より発売されたシリーズ。組み替え遊びを推奨するアイテムになっており、ピン径などがすべて統一されました。MS以外のメカも積極的にラインナップされていたのも、組み替え遊びが想定されていたからです。

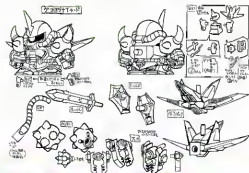
ガンダムアストレイ アウトフレームD



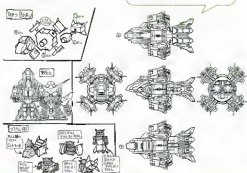
Creators Comment

パーツ数が増え過ぎしていくことを懸念して、1アイテム8パーツまでという制限を設けました。フルカラーなので、最初から色を変えて出すMSバリエーションも踏まえてデザインしています。

グフ・イグナイテッド



ブトレマイオス



Creators: Emmann

トレミーは面白いパーツ分割でかなり気に入っています。

Check it!!

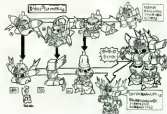
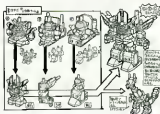
FILED IN SD 4292

[illegible]

◆ 本館の電話・郵便番号、e-mail、FAX、URL
 〒100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1 TEL 03-5561-0001 FAX 03-5561-0002
 E-MAIL info@shinbun.co.jp URL <http://www.shinbun.co.jp>

組み換え遊びの企画案

フルカラーカスタムの要素をさらに発展させた企画案。MS自体を1パーツとするブロック遊びを主眼とするアイデアで、SDガンダムを合体させると大型のSDガンダムや恐竜、オリジナルメカが作れるというもの。オリジナル合体の提案なので、あえてモチーフを決めずこの企画用にデザインしたMSになっています。



ガシャポン戦士のデザイン

ガシャポン発売となるオリジナルのガンダム。商品となるものの他、マンガ用、企画提案用、デザイン公募の参考用など様々な目的でデザインが紹介されています。ここでは、かげやま氏によって描かれたオリジナルデザインのガンダムを見ていきます。

Rガンダムのデザイン

「SDガンダムR」を紹介するマンガ家のナビゲーションキャラとして生み出されたガンダム。ライバルガンダムと戦うため、Rガンダムは毎回変身するという設定です。変身前の姿では萌え化はされませんでしたが、ボンボンのプレゼント用として立体化した際の資料が右の画稿になります。



Creator Comment

左図は第1話のネームのすみに描いた初めての設定画でつか。連載数年後の設定画は上面のように。

12年に発売された「アルティメットバトル3」で顕著なデザインされたRガンダム。Rガンダムの変身した姿はこれまで今石氏がデザインしていましたが、このソードマスターガンダムRは、かげやま氏によるもの。



「SDガンダムR」のオリジナルキャラのみを集めたベストセレクションのミニブックの組み合わせ例。実際の商品を組み替えるながら考えたものをイラスト化しています。

デコトラガンダムR



SDガンダムRのデザイン公募で1位を獲得したデコトラガンダムR。第1話のネームのすみに描いた初めての設定画でつか。連載数年後の設定画は上面のように。



ガンダムRをさらに盛り上げるために策案された企画案。染色なしのフィギュアをカラフルに見せるため、シールを使用する例としてデコトラモチーフのガンダムを描いています。クリアパーツからもシールが透けて見えるというアイデアから、サイバー色染めのガンダムが描かれました。

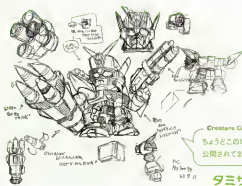
サイバーガンダムR



+ Check it!! +

SDガンダムフルカラー用デザイン

SDガンダムフルカラーの300周年記念デザイン公募用に例として描かれたガンダム。公募例として描かれています。詳細にクリアパーツを使用することや、右腕を回転させるとビームカノンになるなど、商品としても高機能なネタを仕込んで描かれています。



Creator Comment

ちょうどこの頃3作品が公開されてました。

タミサンガンダム

SDガンダムバインド

09年より展開したガンダムシリーズ。ガンダムシリーズのオリジナルシリーズで、ケロケロエースにてコミック連載もされていました。フルカラー仕様のMSと、単色(一部彩色)ながらオリジナルパーツが付属するバインドMSのあらゆるつづがラインナップ。5種のバインドパーツを合体させることで仮設の機體を編み立てることができるという仕様で、カスタムの「自由に組み替えて遊ぶ」を継承しつつパーツを集めて新たなキャラを完成させる」という遊びに目的を持たせたシリーズ。

聖獣

強大なパワーを持つ仮設の存在。5つのパーツに分割できる聖獣としてデザインされています。

Creators Comment

デザイン案の中には他にもサメ型、タンリ型などもあります。合体した聖獣はこれまでにない大きさとなり遊びの幅も広がったので、非常に楽しくデザインできました。

Creators Comment

今まで支えてくれたファンにも楽しんでもらおうと未商品化キャラを多めにチョイスしています。



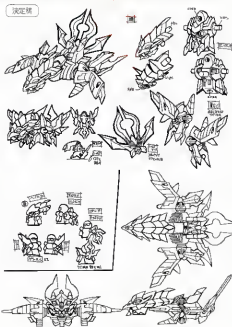
初期デザイン案

当初バインドパーツが合体して完成するものは、聖獣ではなくメカニクなデザインで、MS本体にアーマーとして装着したりMS同士で合体する案も提案されていました。飛行メカは、アレンディアのデザインの元にもなっています。



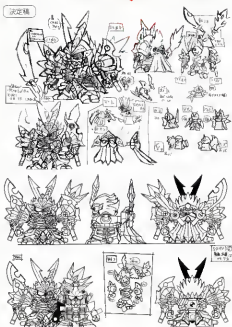
聖獣アレシディア

ラフデザイン



聖獣ヘルメディア

ラフデザイン



マンガ

SDガンダムのキャラクターを紹介するため、商品にマンガを付属させたり、商品紹介用のマンガを連載していました。ここでは、かげやま氏が中心となって担当したマンガを紹介します。

礼野亜布男

「ガンダムR機種」を連載していた際のペンネームですが、このペンネームは下の別冊用マンガを綴く綴く「レイアップSDデザインチーム」共同ネームとして作られた名義。マンガ連載後「ガンダムR機種編」の連載が決定した際に寺島氏にも手伝ってもらったため改めて使用したペンネームです。

93星騎士ガンダムマークⅡ

元祖SDガンダム
ヒロマンガ

元祖SDガンダムのパッケージのヘロ部分に描かれているイラスト。横井氏のアシスタントとして知り、その後担当することになりました。ひと言ギャグやをのへ口を使ったコママンガなど、以後のマンガのベースになっているそうです。



別冊コミックボンボン

Creator Comment

ブレバ機種間みたいなマンガでw



0065編 甲神ロードエルガイヤー

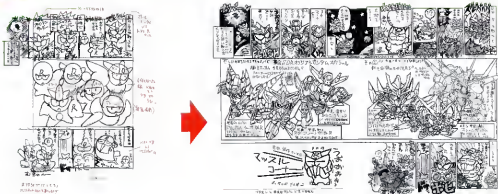
93年冬号に連載。SDガンダム各フルートを紹介するマンガで、それぞれのデザイン担当者が描いたものを使用している。「新外伝」と「コマンド戦記」を大河広行氏、「SD戦国伝」を寺島氏、「カンドランダー」を浜田氏、「カンボイジャー」を富谷氏、最後の異色イラストを横井氏が担当しました。かげやま氏の担当したナビゲーターキャラがSDガンダムの機型。

SDガンダムR 情報局

ガシヤゴン(SDガンダムR)を紹介するため、コミックサンボンで94年春から連載されていたマンガです。各キャラクターのキャプションは奇島氏が担当しています。好評(?)だったのが(SDガンダムR)発売終了後もタイトルをちょっと変えて連載は続いていた。

Creators Comment

下はネーム納品後急遽2ページに変更になったもののキャプションも自分で書いた思い出の原稿です。

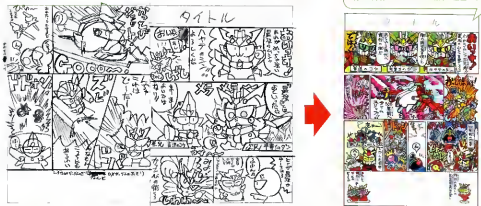


Creators Comment

当初はB8戦士同様2ページのマンガと思いネームを切りましたが、1ページであることが判明し、内容を1ページに圧縮して仕上げました

SDガンダム戦国英雄

96年、B8戦士よりも低単価な300円ラインの商品として発売されたブラモナムSD戦国伝を模倣していたシリアスなマンガとは方向性を変え、R情報局のような楽しいノリのマンガが、という発注で描かれたもの。



D FORMATIONS

2005年完成品ディフォルメフィギュアの取組に挑戦していたマンガ。元祖のヘロマンガのノリで、という発注を受けて描かれました。



SDガンダムG GENERATION

2000年G GENERATION(敢死隊)にコミックサンボンで連載されていたマンガ。



Creators Comment

雑誌マンガなのでゲーム画面に合わせて異色の無いMS、ディフォルメされていないキャラで描くのに苦労苦悶(笑)。「いちごはユルイのか持ち味だ」と気づき、次第にユルくしていきました。

そりやそうだ



Creators Comment

最終回のこのふたりの掛け合いネタが一番のお気に入りです。

ガンボイジャーのデザイン

『SD戦国伝』『SDガンダム外伝』『SDコマンド戦記』『ガンドランダー』に続いて創出されたSDガンダム5番目のワールド。レイアツブの落合氏がメインデザインとイラストを手掛けています。

SD時空伝
ガンボイジャー

93年にカードダスを中心に展開していたシリーズ。タイムバトルもの名コンセプトに作られたシリーズで、時空漂流の傑作・時空旅の回戦をメインに物語が展開されます。ブルーガンボイ、グリーンガンボイ、イエローガンボイ3人のガンボイジャーはタイムエナジーによって、時空移動した先の時代に最強の力を手に入れて敵と戦い、時空旅の回収を目指します。

ブルーガンボイ

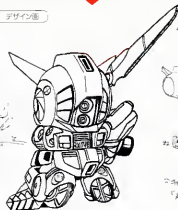
現代のタイムバトルから選ばれた本作の主人公。当初は、警察官をモチーフにデザインされているが、「ガンダムフォース」のイメージが近くなるため、最終的には時空とタイムマシンをモチーフにデザインがまとめられました。しかし、タイムマシンは実在しないため、当時の映画でもっとも有名な時空タイムマシンである黒用車がモチーフになっています。



ラフデザイン



デザイン画



新ブルーガンボイ



プロトタイプ - ははる

「ガンダムフォース」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

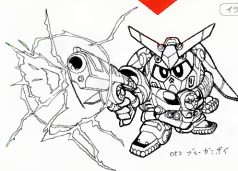
「ガンダム」

「ガンダム」

「ガンダム」

イラスト原画

色指定



新ブルーガンボイ





ガンボイジャーZM (ザウルスモード)

恐竜時代でパワーアップした姿で、ティラノサウルス、ブチラドン、マンモスのアーマーを装着した姿となっています。ガシヤボン戦士としての発売も決定していたため、本体にパーツを装着する形でパワーアップするようになっています。恐竜時代は、他のSDワルドのモチーフに変わっていない時代であったため、パート1に選ばれました。

デザイン画



イラスト原画



ブルーガンボイFM (フロンティアモード)

ブルーガンボイが、西部開拓時代でパワーアップした姿。他のSDワルドに聞かないパート2の時代として選ばれたのが、西部開拓時代でした。パート1の4でパワーアップがボリュームのあるものだったので、それに負けないような武器をてんこ盛りされました。その後は、騎士や武者などの時代へ行く順番もありました。

色決定



ブルーガンボイKM(ナイトモード)

94年の「スーパーバトル」で描かれたブルーガンボイの新モード、騎士王の時代へと行ったブルーガンボイがパワーアップした姿として描かれました。

イラスト原画



ブルーガンボイMM(マッハモード)

タイムエナジーによるパワーアップではなく、ブルーガンボイの第2形態としてデザインされた高速形態。11年「アルティメットバトル」で公開されました。

グリーンガンボイ

未来から選ばれたガンボイシャーということで、未来の軍・エアカーのイメージを取り入れてデザインされています。また、胸の飾りもデジタルになっており、ブルーガンボイよりも未来であることが表現されています。西部開拓時代では、両に異なるキャラも欲しいということで結果スタイルのバリエーションになりました。

ラフデザイン

デザイン画



グリーンガンボイFM (フロンティアモード)

イラスト原画



Creators Comment

過去から選ばれたガンボイシャーということで、タフシッターのイメージを取り入れてデザインしました。

イエローガンボイ

黄色をイメージカラーにしたZZガンダムモチーフのガンボイシャー。パワーが自爆の積りで、西部開拓時代のバリエーションは巨大なバリエーションのアーモアをまとった姿になっています。

ラフデザイン

デザイン画



イエローガンボイFM (フロンティアモード)

イラスト原画





パレットガンboy

西部開拓時代の駐在員。パレットという名前から争訟などの重火器類のディテールを取り入れてデザイン。ロングライフルが特徴的なガンダムF90 II Lタイプがモチーフになっています。

ラフデザイン



ラフデザイン



カードイラスト



ビッグboyジャー

カンボイジャーが使用する巨大タイムマシン。キャラクターの多い作品ということで、初期デザインではかわいい方向でデザインがまわられていました。

009

Creators Comment

車がデザインイメージになっていたため、タイヤをモチーフにしようと当初から決めています。

カードイラスト



ブルーガンboyが使用するブルーGT、グリーンガンboyが使用するグリーンスピナー、イエローガンboyが使用するイエロービーン。こちらもキャラクター同様、現代、未来、過去の車をモチーフにデザインされています。また、時計が取り入れられている所も、描画するキャラクターと共通のイメージになっています。

パート1用サブキャラデザイン

多くのキャラクターは、パロディ要素の強いネーミングからデザインされました。

Creator's Comment

SDオリジナルワールドも5作目ということもあり、既存シリーズとの差別化を意識してデザインしました

プリミジム



リックデラス



パート1用イラスト

イラストも増や汗などの効果が増えられ、既存シリーズとの差別化を図っています。独自性を狙い、リック デアスなどの機、サザビーなどの機に似ているようにモチーフMMSのイメージカラーと違う色を持っています。

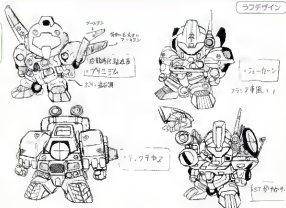
ケンタウリ・ガズィ



アツシ・マー



マカロニギャン



イラスト原画

サザビーシャイン



パート2用イラスト

西部劇に出てきそうなキャラクターをイメージしてデザインされたというパート2のイラスト。時代を行き来するガンボイジャーでは、連作感、年代感を取り入れたデザインがされています。

ドーベン・イーストウッド



巨大メカ ハンマインジャン



青木健太

KENTA AOKI

主にバンプレストゲームのSDキャラクターデザインや模型情報、SDクラブなどのSDキャラクターイラストを手掛けていたデザイナー兼イラストレーター。自身が本道と見ているSDガンダム玩具のデザインを意識しながらも寄せすぎないようにしていたという独自のデザインラインとは？



SDクラブ&MJ(模型情報)

1980年代よりバンダイ出版から発行されていたキャラクター雑誌。表紙やカラーグラビア、ピンナップポスターなどで様々なSDガンダムのイラストを発表されていました。

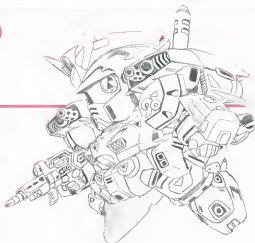


SDクラブの特集記事で作られた作例用のガンダムF90の三面図、フルスクランジの作例のため、三面図を起こして作例が作られました。作例用ということもあり、これまで発表されることなかった縦横です。

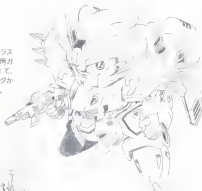
SDクラブ第20号の表紙イラスト原画。当時、最新劇場用ガンダムとしてガンダムF91で、特撮でもある風のマーキングが見えるポーズになっています。



SDクラブ第19号の表紙イラスト原画。当時は最新のものはかりがフィーチャーされていた時期だったので、過去のガンダムをまとめて一枚のイラストにしようと思ったのです。



SDクラブ第16号の表紙イラスト原画。A(アサルト)タイプのミッションバンクを装備したF90のイラスト。F91の公開前には、F90が最新のガンダムとして表紙を飾ることもありました。



MJ91年3月号表紙イラスト原画。「機動戦士0083」のガンダム同士による対決イラスト。カードダスではあまり見ない対決構図で、荷重付きのイラストとして描かれました。

MJ 90 年 10 月号表紙イラスト原画。「SD戦国伝 南村入山崎」の主人公、武者荒列駆主(アレックス)。腹の極き方に南木氏の主張が見られます。



荒烈駆主と共に新生武者五人衆となる悪面主(プラス)、江流(エス)、貞士鬼改(ヒヤクシキカイ)、悪顔家畜団(サイコマーグラー)が描かれたピンナップ用原画。



MJ 90 年 8 月号表紙イラスト原画。他玄通敵戦と鎌倉通敵戦の対決イラスト。当時は映画「天と地と」の公開もあり、なかりはフィーチャーされていました。

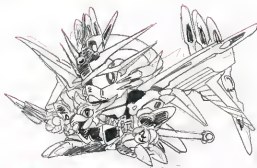


MJ 90 年 11 月号表紙イラスト原画。武者通敵戦が出世した二代目通敵無大將軍。彼にしか負くことができない閃光剣を引き抜く姿で描かれています。

+ Check it!! +

SDガンダム妖魔烈伝

SDクラブ第15号より連載された作品で、マンガは玄杉達也氏によるもの。四神の羅を持つガンダムたちが妖魔と戦う物語。雑誌の休刊により未完で終了となったため、白虎のF90は未登場となりました。



朱雀のV

四聖獣の朱雀をモチーフにデザインされたVガンダム。その他、青龍、白虎、玄武も南木氏によってデザインされました。当初は三国志をモチーフという話もありましたが、応じすぎないようにと四聖獣がモチーフになっています。

青龍のZ



白虎のF90



玄武のZ Z



ゲーム用キャラクターデザイン

バンプレストから発売されていたSDガンダムゲームのグラフィックチェックなどとしていた青木氏は、その後、ゲームに登場するオリジナルのSDガンダムなどもデザインすることになりました。

SDガンダム三国志レインボー大陸戦記

93年に稼働したアーケード用のアクションゲーム。三国志がモチーフとなっており、ブルーソルジャー国、レッドソルジャー国、グリーンソルジャー国という3国がレインボー大陸の統一をかけて戦うというもの。そのオリジナルデザインは大河原邦男氏によるもので、青木氏はそのデザインのSD化を担当しました。また、メインビジュアルイラストはレイアツブが担当するなど、広い枠組みのプロジェクトでした。

大河原邦男



ラフデザイン



色指定



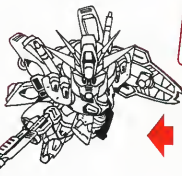
大河原邦男



- Creators Comment

大河原さんのデザインは、
かたR X 78を、レイボ
大陸戦記版で描いてってと書
かれていたデザイン案です。

大河原邦男



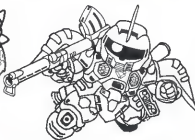
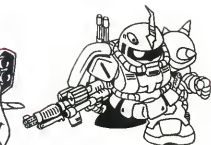
大河原邦男



高木氏が担当しているのは、SDデザインとポーズ参考用のイラストですが、要約的な仕上げはレイアウトが担当しているため、ここに掲載しているデザイン、イラストは単純化となる面があると思います。企画の初期段階のもののため、最終的にはゲームに登場しなかったものもあります。

Creators Comment
大河原さんのオリジナルデザインはどれもカッコよく、かつたのでSD化も楽しんでみました。

大河原邦男



Check it!!



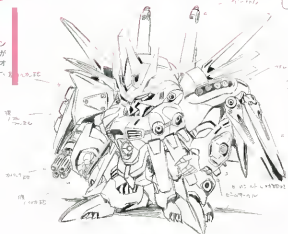
ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦

94年に発売されたスーパーファミコン用のロールプレイングゲーム、ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダーシリーズがクロスオーバーするコンパチヒーローシリーズのひとつ、オリジナルのキャラクターとしてガンダムキラー、ウルトラキラー、ライダーキラーが登場します。

ガンダムキラー

シナリオを作っている段階で、ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダーたちがやられるというシチュエーションが出てきたため、○○キラーを出そうという話になりデザインされたというキャラクター。当時、子供に人気だった武器をてんこ盛りでデザインされました。決定稿はよりガンダムに近いデザインになりました。

デザイナー



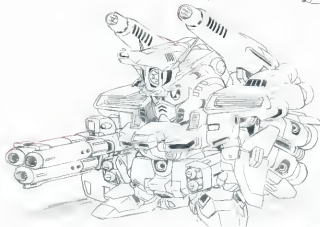
バトルコマンダー 八武衆、修羅の兵法

91年に発売されたスーパーファミコン用のシミュレーションゲーム。機動版(ガンダムシリーズ、日出版)・重戦機エルガイム、機甲戦記ドラグナー)、魔神機(マシンカーシリーズ、ケッパロポシリーズ)という3つから隊伍を選び、指揮官となって戦うというもの。最終的なイラストはレイアウトが仕上がるため、こちらに掲載している画像は、その準備稿となるデザイン画となっています。



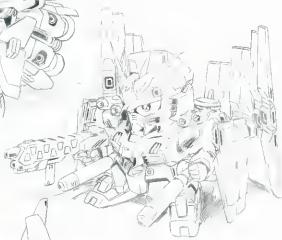
ガンダムF91HD

バトルコマンダー版のF91。アレシシ過ぎるとF91らしくなくなってしまうため、控え目なアレンジに。記載されている武器は、発売時に決まっていたゲームで使用する武器です。



ZZコンセントレータ

重武装であるZZの特長を伸ばして、さらなる重武装にしたバトルコマンダー版のZZ。ホバーで動く重戦車のイメージでデザインされています。



vガンダムⅣ

多銃のフィン・ファンネルを装備したバトルコマンダー版v。武器のてんこ盛りが子供に人気だったため、ダブル・フィン・ファンネル+αで装備されています。



フルアーマーガンダムMk-II

モチーフMSが決まっていなかったため、SDクラブでの人気も高かったフルアーマーMk-IIを基盤としてデザインしたもの。Mk-II型は騎士ガンダムのモチーフということもあり、特に人気が高かたです。

Creators Comment

指し図に書かれた武器を取り込みながら、デザインをしていきました。比較的初期は、兵器としてのパワーアップの方向でデザインしています。

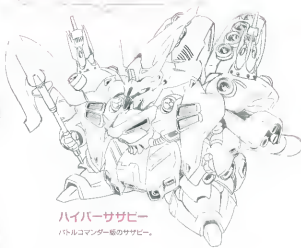


シオング

バトルコマンドー艦のシオング。

Creators Comment

1作目のガンダムはデザインサンプルのため、過度なアレンジをすると元の機体がわからなくなってしまうため、デザインが難しくなっています。



ハイパーサザビー

バトルコマンドー艦のサザビー。



バルバラキュベレイ

バトルコマンドー艦のキュベレイ。ファンネルをビームロケットにアレンジされています。比較的後半に描かれたもので、兵器としてのパワーアップだけでなく、西本の騎士の要素も入れつつデザインされました。



パウンドドッグB

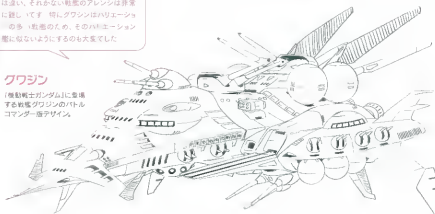
バトルコマンドー艦のパウンド トック。こちらも後半にデザインされたもので、有機的な要素も取り入れながらアレンジデザインされています。

Creators Comment

武器でイメージが変えやすいキャラクターと違い、それがない状態のアレンジは非常に難しく、特にグワシンはハリエーションの多、動態のため、そのハリエーションに似ないようにするのも大変でした。

グワシン

「機動騎士ガンダム」に登場する戦艦グワシンのバトルコマンドー艦デザイン。



フュージョン戦記ガンダムバトレイヴ

カードダス20thを記念してサンライズと共同制作されたカードダス。様々なものと融合(フュージョン)したガンダムが登場するバトルカードですが、青木氏は何も融合していない状態のガンダムのイラストを担当していました。

デジタルイラスト

アレンジを加えずにディフォルメする方向となり、仕上げられた数々のイラスト、デジタル彩色になったことでビームや弾射エフェクトを発光させた仕上がりになっています。

Creators Comment

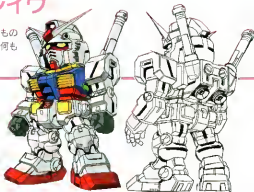
カメラが目立つように光らせているのは、ディのラインを光らせたかったを強いです。

新しい等身バランスの検討

新しいSDバランスを標準しながらデザインされたというバトルレイヴのガンダムデザイン。当初は若干アレンジを加えたデザインで提案されていました。

Creators Comment

脚や腕に追加して、太い腰ラインは、発光するハイパーでデザインしています。



ガンダム試作1号機
フルバーニアン



ガンダム試作2号機

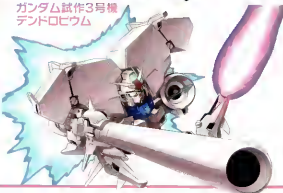
ガンダム試作3号機



ガンダム試作3号機
デンドロビウム



ガンダムNT-1



Vガンダム



ATファクトリー

バレイブのイラストを担当していたチームで、清水氏はこのATファクトリーの扉面を担当されていました。

Create Comment

お色がデジタルになった」として、イラストでの発光表現がしやすくなり機能的に取り入れました。ディテールを怪やす方向ではなく、光を取り入れることでこれまでとは違ったイラストの見せ方を目指しました。

ゴッドガンダム



シャイニングガンダム



ウイングガンダム



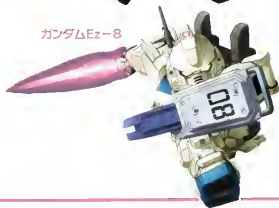
ウイングガンダム0



Vガンダム



ガンダムEz-8



SDガンダム デザインワークス Mark-II

編集・執筆 栗原昌宏

デザイン 瀬川卓司(Kifigraph)

協力 株式会社バンダイ
株式会社BANDAI SPIRITS
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
株式会社 講談社
安藤利明(KADOKAWA)
大河原邦男

発行人 北原 浩
編集人 棚山俊光
編集 平山勇介

発行日 2018年12月17日
発行所 株式会社 玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋4-1-5
TEL・03-6826-B566 (編集部)
TEL 03-3263-3515 (営業部)
FAX・03-3263-3045
URL・<http://www.genkosha.co.jp>

印刷・製本 シナノ印刷株式会社

©2018 GENKOSHA Co., Ltd

©劇通・サンライズ

©劇通・サンライズ・テレビ東京

Printed in Japan

JCOPY <(社)出版者著作権管理機構 委託出版物>

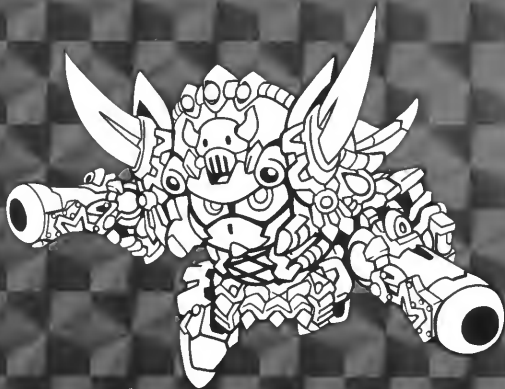
本誌の無断複製は著作権法上での例外を設けられています。複製される場合は、そのつと事前に「(社)出版者著作権管理機構(JCOPY)の許諾を得てください。また本誌を他刊集巻に収録してスクリーンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても著作権法上認められておりません。

JCOPY (TEL 03-5244-5089 FAX 03-5244-5089 E-mail info@jcopy.or.jp)



SD GUNDAM DESIGN WORKS

Mark-II



KOJI YOKOI
TOMOYUKI HIYAMA
SUBUMU IMAISHI

SHINYA TERASHIMA
KAZUKI HAMADA
YUTAKA MIYA

LAYUP
KENTA AOKI



SDガンダム アイザック・クーパーズ VS ザ・ビースト

玄光社

SDガンダム デザインワークス Mark-II

横井孝二

KOJI YOKOI

松山智幸

TOMOYUKI HIYAMA

今石 進

SUSUMU IMAISHI

寺島慎也

SHINYA TERASHIMA

浜田一紀

KAZUKI HAMADA

宮 豊

YUTAKA MIYA

レイアツプ

LAYUP

青木健太

KENTA AOKI



ISBN978-4-7563-1143-1

C0072 ¥2300E

定価 本体2,300円 + 税

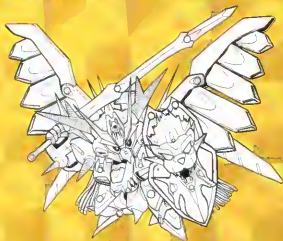
玄光社



9784768311431



1920072023006





文芸春秋